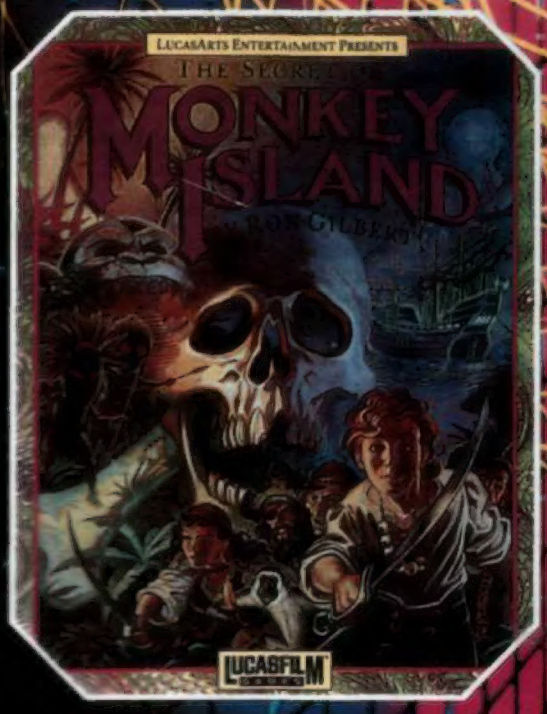
AMİGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 13 HAZİRAN 1991 18.000 TL (KDV DAHİL)



BASIC DERLEYİCİLERİ

LOGIC WORKS V3.0

GODS

BİYAT

DİSKET ETİKETLERİNİZİ ALMAYI UNUTMAYIN

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

DIGI PAINT 3 12
GRAFİK TEKNİKLERİ 13
DELUXE VIDEO 43-45
SCULPT ANIMATE 4-D 46-48

FUTURE COMPOSER 16-19

Özel

DEFJAM 26
HARDDISKLER 29-31
BASIC DERLEYİCİLERİ 33-37
AYIN KONUĞU 38-39
ROGER SWINDELLS 38-39
AÇILIŞTAKİ GİZEM 40-42
RED SECTOR DEMO MAKER 57-58
VİRÜS 94-95
RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLI YAZILAR

HABERLER 6-10
AMOS ..... 21 -23
OKUR MEKTUPLARI 59
AMIGA SALATASI 60-61

DİLLER & DERLEYILER

AMIGA VE C 27-28
AMIGA BASIC 54-55
ASSEMBLER 62-63

OYUN TANITIM

ADVENTURE 64-69
THE SECRET OF THE MONKEY ISLAND 64-66
SEARCH FOR THE KING 67-69
SHADOW DANCER 70
TRACK SUIT MANAGER II 72-73
BILL&TED'S EXCELLENT ADVENTURE 74
GODS 75
CHUCK ROCK 76-77
KISA KISA 78-81
\ AM 7S
DISC 7S
MEGA PHOENIX 78
HILL STREET BLUES 79
GEM'X ..... 7'9
DITRIS 79
SCULL&CROSSBONES 80
METAL MASTER 80
THE POWER 81
ROX 81
SUPER CARS 82-83
EUROPE 85
KILLING CLOUD 87-88
MOON SHINE RACERS 91

İŞ DÜNYASI

SUPERBASE PROFESSIONAL 50-53

BİYAT

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
H. NURSAL ULAŞ

YÖNETMEN YARDIMCISI
SİNAN EREL

YAYIN DANIŞMANLARI
CAN ÖZTÜRK
KUBİLAY KILINÇ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

TEKNİK GRUP
ECEM BASKI-TASARIM GRAFİK HİZMETLERİ
Çatalçeşme Sk. No:16 K:4
Cağaloğlu-İST. Tel:5113286

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE **SAYFA MIZAMPAJI** **AMIGA** MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba.

Bilgisayar dünyasında oldukça durgun geçen birkaç ay yaşadık Gerçekten Nisan ve Mayıs ayları hem bilgisayar satıcıları açısından çok hareketsizdi: hem de sosyal faaliyetler açısından. Herkesin umudu. Haziran ayında. Okulların kapanması ile piyasanın hareketlenmesi bekleniyor. Şubat ayında düzenlenen ve Haziranda tekrarlanması planlanan Commodore Show'dan henüz bir haber yok.

Bu arada ilk Bilgisayar Fuarı haberi İzmir'den geldi, Tunajans Reklam ve Fuar Hizmetleri tarafından düzenlenen İBİLFUFU İZMİR BİLGİSAYAR VE BÜRO TEKNOLOJİLERİ FUARI. 5 yıldır geleneksel olarak devam ediyor. Bu yıl altıncı kez düzenlenen fuar. 29 Mayıs - 2 Haziran 1991 tarihleri arasında İzmir Türk - Amerikan Demeği salonlarında yapılacak. "Fuar boyunca çeşitli demolar yapılarak bilgisayarların değişik amaçlar için kullanımı, geliştirilen yeni programlar sergilenecek ve izleyicilerin soruları yanıtlanacak" diyen Tunajans Yönetim Kurulu Başkanı Fatih Tuna. bu organizasyonunun Herki yıllarda devam edeceğini belirtiyor. Bu fuar. İzmir ve çevresindeki bilgisayarcılar için bu yılın ilk buluşma fırsatı. Şıı antla söylenecek fazla birsey yok: umarız gerekli ciddiyet gösterilir ve ziyaretçiler memnun kalır. Biz de gelecek av dergimizde fuar izlenimlerimizi mutlu bir şekilde sizlere aktarmayı umuyoruz.

Mayıs ayı içerisinde, hepinizin yakından tanıdığı U.S. Gold firmasının Satış Müdürü Roger Swindells Türkiye'ye geldi. Türkiye Yetkili Dağıtıcısı olarak firma seçmek üzere ülkemize gelen Swindells il yaptığımız görüşmeyi 3tt. sayfadan itibaren okuyabilirsiniz. Görüşmemiz esnasında henüz herhangi bir firma ile anlaşma yapılmamıştı. Buna şaşırdınız belki: ama inanın herkesten çok biz şaşırdık. Zira muhtelif sayılarımızda U.S. Gold ve ona bağlı firmaların yetkili satıcısı olduklarım duyuran firma reklamları yer almıştı. Bu her halde henüz bu tür konularda piyasa olarak acemi olmamızdan kaynaklanıyor. Neyse, neticece Türkiye ziyareti sonucu U.S. Gold distribütörlüğünün FAI - KOM A.Ş.'ye verildiğini öğrendik. Bundan sonraki gelişmeleri hep birlikte izleyeceğiz.

Bu ay, 92 ve 93. sayfalarda göreceğiniz gibi bir aylık abone kampanyası başlattık. 30 Haziran tarihine kadar abone fiyatımız 150.000.- TL. Bu tarihten sonra. 180.000.- TL sına abone olabileceksiniz. Eee, acele etmekte fayda var: acele eden kazanıyor. Saka bir yana, bu abone olmak isteyen okuyucularımız için iyi bir fırsat.

Bu ay dergimiz yine birbirinden güzel yazılarla dolu. Start-up Sequence dosyalarını anlatan AÇILIŞTAKİ GİZEM ve harddisk almak isteyen okuyucularımıza yol gösterecek olan HARDDISKLER yazılarını beğeneceksiniz. Basic program yazıp, bunun AmigaBasic"ı yükle meden direkt olarak çalışmasını isteyen okurlarımız için hazırladığımız BASIC DERLEYİCİLER yazısı ilk etapta derleyici seçiminize yardımcı olmak amacında. Gelecek ay, GFA BASIC COMPILER ile yazı dizimiz sürecek. Bu ay yeni bir video programına başladık: DELUXE VIDEO. Video jenerikleri hazırlamak için ideal programlardan biri olan programı seveceksiniz. Adventure sayfalarımızda iki yeni adventure: oyun tanıtımlarında ise yine birbirinden güzel son oyunlardan seçmeler var.

Her zaman olduğu gibi bizi güzel mektuplarınızla sevindiriyorsunuz. Ancak hemen hepinizin şikayetçi olduğu tek konu hu sayfaların azlığı. Önümüzdeki sayılarda bu konuda gerekeni yapmaya çalışacağız. Mektupları geliş sıralarına göre yanıtlamaya çalışıyoruz. Bu sayıdan itibaren özel konular için gelen mektupları kendi sayfalarında yanıtlamaya başladık. Yani dergimizin sadece Okur Mektupları değil, her sayfası sizin.

Gelecek sayıya kadar, hoşçakalın.....

AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga,Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır. İzinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

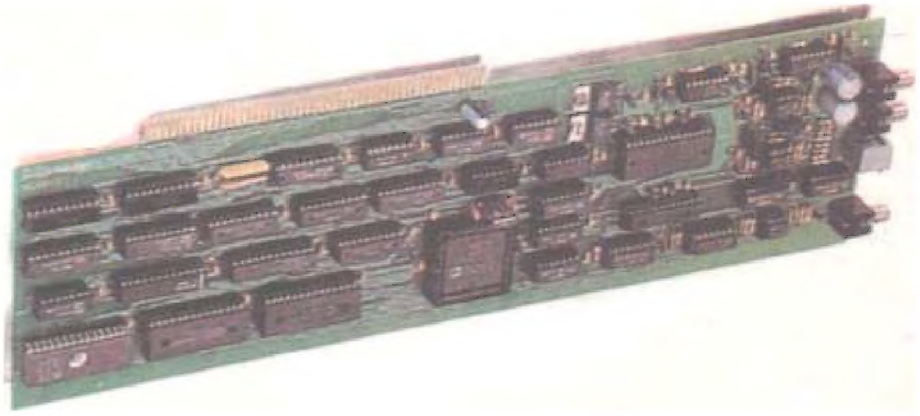
RED BARON

Dynamix firması. Red Baron'u Amiga için de hazırlıyor. Oyunda, 28 Alman ve İngiliz savaş uçağı arasında seçim yaparak kendinizi Avrupa'daki savaşın içinde bulacaksınız. Grafikler ilk kez A-10 Tank Killer'da kullanılan 3 boyutlu uzay sistemiyle hazırlanmış.

Oyunda bir çok obje programı yavaşlatmadan basan ile kullanılmış.

Program, PC kodundan Amiga'ya aynen aktanlacak. Tabii bazı değişikliklerle. Bütün bunlara rağmen oyun Amiga'da önümüzdeki sene çıkacak gibi görünüyor. Beklemekten başka çaremiz yok...

SUNRIZE'DAN BİR DİJİTAL SES CİHAZI.



Artık Amiga'nızda profesyonel müzik uygulamaları için CD kalitesinde ses üretebilen kartlar piyasaya çıktı. SunRize Industries'in 12 (AD1012) ve 16 (AD1016) bit'lik ses kartları ile Studio 16 adlı ses iş istasyonu sistemi bunların öncüleri.

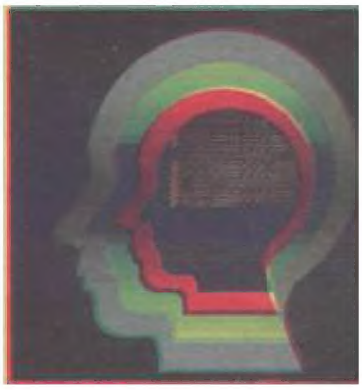
Studio 16, Amiga 2000/3000 için tasarlanmış ve AD 1012 ve 1016 kartlarına dayalı bir sistem. Bu sistemle yapabileceksiniz arasında SMPTE time kodu ile senkronize edilmiş saatler süren müziği hard diske kaydetmek ve müziği daha sonra isteğinize uygun olarak düzenlemek, efekt vermek, hataları düzeltmek, gürültüleri filtrelemek gibi basit (!) işler sayılabilir.

AD1016 kartı 56001 DSP içeren stereo ses giriş/çıkışı, 8 kere oversampling, digital filtre, DAT ve CD'ler için digital çıkış, MIDI giriş ve çıkışı, SMPTE time kodu okuyucusuna sahip ve CD kalitesinde signal/noise oranı sağlayan bir kart.

AD 1012 kartı AD2105 DSP içeren, ayarlanabilir alçak geçirgen filtre, SMPTE time kodu okuyucusu, 100 kHZ'e kadar sampling destekleyen ve video ses tracklarini ucuz olarak düzenlemeye yarayan bir kart.

Bunun yanında SunRize AudiomasterlU'ü gölgede bırakan bir 8 bit sample editor programı hazırladı. Tamamen assembly dilinde yazılmış programın özellikleri arasında gerçek zamanda zoom, ayarlanabilir döngüler, echo, high/low/band/stop pass filtreler, VU metre ve osiloskop bulunuyor. Programın fiyatı ise $100.

SUPERBASE PROFESSIONAL 4



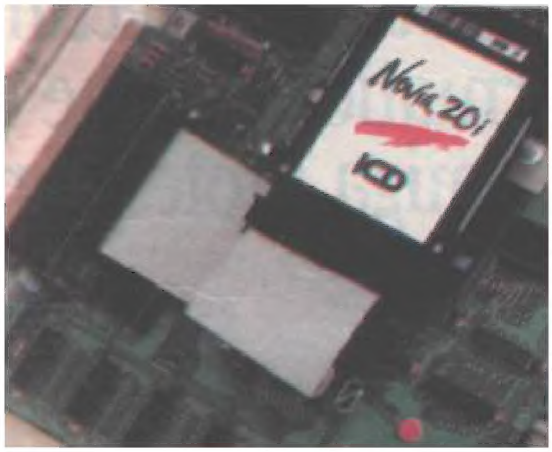
AĞIRSİKLET SUPERBASE

Superbase Professional 4 ile en ağır database ihtiyaçlarınız çözümlenecek. Superbase Pro 4, yalnızca sıradan bir Superbase versiyonu değil, gelişmiş özelliklere sahip tamamen yeni bir program. Son zamanlarda çıkan birçok yeni program gibi Superbase Pro 4 de Workbench 2.0 arabirimini kullanıyor. Çok tutulan PC versiyonuyla uyumlu olan program (PC dosyalarını Amiga'ya kolayca yükleyebilirsiniz) video benzeri kontrol paneli ve yeniden düzenlenmiş Form designer'la büyük miktarlarda data'yı incelemenize imkan sağlıyor. Özel giriş ve prezentasyon ekranlarının da hazırlanabildiği program Arexx desteği de sunuyor.

Programı ağırsiklet yapan özellikler arasında dosya başına bir milyara kadar kayıt, 4000 karaktere kadar dahili yazı alanları, sınırsız uzunlukta harici yazı alanları ve sınırsız sayıda genel alan sayılabilir. IFF'in yanısıra PCX. TIFF, IMG ve EPS formatlarından grafik alabilen Superbase Pro 4'te ayrıca dahili bir yazı editörü ile telekomünikasyon özellikleri bulunmakta. Yeni Supcrbase'in fiyatı $495.

BEKLENEN HARDDISK:

NOVIA 20i



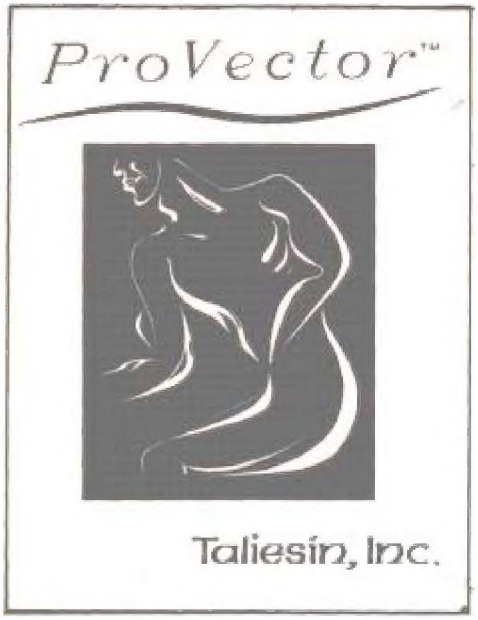
Sonunda Amiga500 için beklenen harddisk sürücü ve controller çıktı. ICD firması tarafından geliştirilen bu harddisk'in en büyük özelliği Amiga'nın içine monte edilerek masa üzerinde fazladan alan işgal etmemesi. Benzerlerinin laptop PC'lerde kullanıldığı. 2.5 veya 3.5 inç'lik bu minik harddisk'in saklama kapasitesi 20MB. SCSI sürücülerinden farklı biçimde IDE (Integrated Drive Electronics - Entegre Sürücü Elektroniği) teknolojisini kullanan Novia'da controller elektroniği, direk olarak sürücüye bağlanmış ancak SCSI ve ek bellek kartları ile uyumlu çalışıyor. Kickstart 1.3 veya 2.0'dan autoboot eden controller 16-bit data yollarından bilgi gönderiyor ve özel cache algoritmalarıyla diskten belleğe yapılan transferleri hızlandırıyor. MC68000 ile soket arasına yerleştirilen controller'ın ve harddisk sürücüsünün herhangi bir lehim gerektirmemesi de ek bir üstünlük sayılabilir. Novia'nın 40MB'lık versiyonun A2000 için üretilmesi planlanıyor. Novia20i'nin fiyatı $539.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

KENDİ ÇİZİMİNİZİ KENDİNİZ YAPIN..... !

Pro Vector



TALIES1N firmasının çıkarttığı PROVECTOR adlı yapısal çizim (object oriented drawing) programı, kullanışlılığı ve gücü ile dikkati çekiyor. Programın özelliklerini sıralarsak:

- Kullanışlı arabirim
- Esnek çizim araçları
- Bezier eğrileri
- Yazının herhangi bir yol üzerine dizilebilmesi
- Kullanıcının isteğine göre programın çalışması çeşitli biçimlerde düzenlenebilir.
- 255 adımlık UNDO (yalnızca varolan bellekte sınırlı)
- 256 birbirinden bağımsız layer
- Aynı anda birkaç çizim penceresi açabilme
- Değiştirilebilir doldurma şekilleri
- Saxon Publisher 1.1 ve Pagestream 2.1'e direk çizim aktarım olanağı
- Postscript, IFF-ILBM, IFF-DR2 formatlarında çizim kaydetme
- Bütün Preferences yazıcılarını destekleme
- Plotter desteği
- Bütünüyle multitasking, AREXX uyumlu, program içinde help modu ve AREXX makro desteği
- 16 milyon renk içinden seçilebilen 256 rengi dithering teknikleri ile ekranda gösterebilme.
- HAM da dahil olmak üzere herhangi bir IFF resmi trace edebilme - Doğrulardan oluşan objelerin eğrilere dönüştürülebilmesi için özel efektler
- Kullanıcı tarafından seçilebilen ölçü birimleri
- Çok büyük boyutlara kadar büyütme
- Birçok operasyon için klavye kısaltmaları
-Hard drive'a kopyalanabilir.

Bu güçlü programın fiyatı $299.

HIGHLANDER II

Highlander filmini ve Queen'in bu film için hazırladığı "A Kind of Magic" albümünü biliyorsunuzdur. Geçen sene bu filmin devamı olan Highlander II çevrildi. Henüz bizde sinema ve videolara gelmemiş olan bu filmin oyunu ise, yine OCEAN firması tarafından hem Amiga, hem de C-64 için hazırlanıyor. Conner Mc Goud bu kez de bilgisayar ekranlarında sizi bekliyor.

DIGI PAINT III

TUNÇ DİNDAŞ

Selam pixel severler. Bu ay yine DIGIPAİNT'i ve yeni grafik tekniklerini öğrenmeye devam edeceğiz. Gelen mektuplarda, çoğunuz AMIGA'da paint programlarındaki fontların kullanımı ve değişik fontlar yaratmanın nasıl olduğunu soruyorsunuz. MEHMET ALİ ŞAHİN arkadaşım bu sorulara cevap veren geniş kapsamlı bir FONT yazısı hazırlıyor. Bu yazıyı gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz. AMIGA'da yüksek çözünürlükte 4096 renk kullanmamızı sağlayan MACROPAINT programı ülkemize geldi. Bu program hakkında bilgiler ve geniş açıklamasını en kısa sürede sizler için vereceğiz. Bunların yanı sıra, değişik grafik utilitylerinin açıklamasını da gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz. Fazla zaman kaybetmeden DIGI PAINT'in açıklamasına dönelim.

Geçen sayıda birinci pull-down menüsü olan Picture Menusunu anlattığımız DIGI PAINT'in, bu ay ikinci pull-down menüsü olan BRUSH menusunu öğrenip ana menüye geçeceğiz. Ana menüde, temel çizim işlemlerini yapıyoruz. Bu ana işlemlere daha sonra geniş olarak değineceğiz.

BRUSH MENU

Brush (fırça) işlemlerini yaptığımız bu pull-down menü çok sınırlı. DIGI PAINT için ne kadar geniş kapsamlı bir program denilse de, brush menusunun bu kadar küçük olması insanı şaşırtıyor. En kapsamlı BRUSH menüsü DELUXE PAINT'te bulunuyor.

BU AY DA SİZLERLE PIXEL DÜNYASINDA MİNİK BİR YOLCULUĞA ÇIKIYORUZ GEÇEN AY BAŞLADIĞIMIZ DIGI PAINT SERÜVENİ DEVAM EDİYOR.

LOAD: Diskete kayıtlı brushlar, bu seçenekle yüklenir.

SAVE: Bu seçenekle brushlar diskete kaydedilir.

NO BACKGROUND: Arka planı aktif hale getirmeye ya da kapatmaya yarar.

SWAP: Brush değiştirme işlemlerinde kullanılır.

Öteki menüler ana menülerle bağıntılı olduğu için, ilk önce ana menüyü öğrenmenin daha iyi olduğuna inanıyorum. Şimdi sol üstten başlayarak bütün seçenekleri tek tek öğrenelim.

* Mouse ile kesik kesik çizmemizi sağlayan seçenektir. Bu seçenek 'FILL' işlemi aktif haldeyken çalışmaz.

* Mouse ile "free hand' çizmemize yarar. Program ham modunda çalıştığı için beklediğiniz hızı alamazsınız.

* Köşegenler çizmenize yarar. Sol mouse tuşu ile köşeleri belirleyip sol tuşa bastığınızda köşegeni çizer. Bu özellik öteki paint programlarında bulunanlardan daha güzel ve kullanışlı.

* Dörtgen çizmenize yarayan seçenek.

* Bu seçeneğe kliklerseniz, daire çizebilirsiniz. Mouse'unu isteğiniz yere götürün ve mouse'u klikleyin. Klikledğiniz yer dairenin merkezi sayılır. 'FILL' işlemi aktif değilse çember çizersiniz.

* Elips çizmenize yarayan seçenektir.

* 'FILL' işlemini aktif hale getiren seçenektir. 'FILL' doldur anlamına gelir. Bu seçenek aktif haldeyken öteki seçeneklerle bir şekil yaptığınızda içini doldurur. Özellikle dijitize edilmiş resimlerle oynarken işinize bolca yarayacaktır. İstemediğiniz yerleri bu sayede kolaylıkla silebilirsiniz.

* 'BRUSH SIZE', yanda bulunan 'BRUSH SHAPE'ten seçilen brush'ın kalınlığını vermeye yarar.

* 'BRUSH SHAPE' kısmında, brush ucunuzu belirlersiniz. Burada değişik brush uçları mevcut.

* İçice iki karenin bulunduğu seçenek sayesinde, ana menü window'unu kapatabilirsiniz. Aynı işlem için 'ESC tuşuna da basabilirsiniz.

* 'CONTROL, brush olarak alınan parçaya değişik efektler vermeye yarar. Bu menüye daha sonra detaylı olarak değineceğiz.

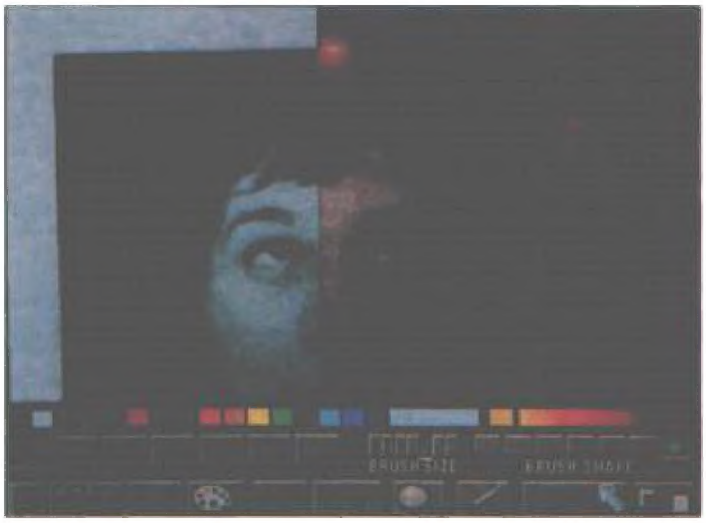
* 'TEXT', sistem fontlarıyla ekrana yazı yazmaya yarar.

* 'PALETTE', renkleri karıştırıp başka renkler üretmemize yarar.

* 'UNDO', son yaptığınız işlemi geri alır. Aynı işlem için V tuşuna basmanız da yeterlidir.

* 'REPEAT', son yapılan işlemi tekrarlar.

* 'BÜYÜTEÇ', çalışma alanınızı büyültmeye yarar. Bu seçenek, düşündüğünüz kadar iyi değil. Ekranı hareket ettirir-



ken bazı bozukluklar çıkıyor.

* * MAKAS', Ekrandan isteğiniz yeri kesip almanıza yarar. Bu programın en iyi kısımlarından biri de bu seçenek. Brush olarak aldığınız kısmı free hand olarak alabiliyorsunuz.

* Bu seçeneğe daha sonra geniş olarak değineceğiz.

* Workbench ekranına dönmemize yarar. Harddisk kullanıcıları için iyi bir seçenek.

AMIGA GRAFİK DÜNYASINDAN HABERLER:

* PC de bulunan PRINT MASTER tarzı bir program, AMIGA için yapıldı. PELİKAN PRESS adı verilen bu program.sayesinde poster, takvim ve posta kartı yapmak mümkün. Büyük .sayfalarda 32 renk kullanan PELİKAN PRESS, özellikle poster hazırlamak için mükemmel bir program. Programın içinde bol miktarda hazır örnek bulunuyor. İki tane data disketi bulunan program, toplam üç disket. Data disketlerinde bir çok hazır resim, takvim ve kartpostal bulunuyor. Oldukça kaliteli ve güzel programı grafik meraklılarına tavsiye ederiz.

* Geçen ay birçok IFF CONVERTER programı piyasaya sürüldü. Hepsi genel converter programlarına benziyor.

GRAFİK TEKNİKLERİ - II

Geçen sayımızda başladığımız grafik teknikleri köşemiz oldukça beğenildi. İlk bölümde anlattığımız mermer tekniğinden sonra, bu sayıda cam objeler ve yüzeyler üzerinde çalışacağız. En basit teknikleri anlatıp herkesin DELUXE PAINT'te birşeyler yapmasını amaçlıyoruz. Bu köşenin hangi konu üzerinde yoğunlaşmasını istiyorsanız, bana yazarak isteklerinizi bildirin. Bu köşe sizin istekleriniz doğrultusunda devam edecek.

Birinci resimde, bir pencere camına nasıl cam biçimi verilir bunu öğreneceğiz. Genellikle bilgisayarda grafik işine yeni başlayanlar, yaptıkları ev veya manzara resimlerinde pencereleri sadece maviye boyamakla yetinirler. Genel görünüş açısından bu işlem insanda gerekli hissi uyandırabilir; ama bilgisayar grafiğinde ne kadar detay yapılırsa, o kadar iyi sonuç alındığından bu tekniği kullanmanızda yarar var. İşte burada beş altı mavi tonuyla cam hissinin verilmesini anlatacağız.

Paletimizde beş altı tane mavi tonu yaratın. Şimdi bu mavi tonlarından-en koyusu ile pencere yapacağınız yeri boyayın. Daha sonra RESİM l'de gördüğünüz gibi, en parlaktan başlayarak 'line' ile çapraz çizgiler çizin. Şimdi de koyuya doğru giderek kenarlarına çizgiler koyun. En uç kısımları da sivrilterek kütlükten kurtarın. İşte bu kısa teknikle camlarınız daha çok cama benzeyecektir. Örnek resmi normal DELUXE PAINT paleti ile hazırladım. Daha karışık teknikler öğrenmek istiyorsanız, bolca grafik inceleyerek camların nasıl yapıldığına bakın.

Şimdi gelelim daha değişik bir cam tekniğine. Bu tekniği özellikle demolarda sıkça görüyorsunuz. Birçok demoda, etrafta dönen cam küreler vardır. Bunlara BOB adı verilir. RESİM 2'de nasıl BOB grafiği yapılır, onu inceleyeceğiz. Tabii ki, bu BOB grafiğini istediğiniz her yerde kullanabilirsiniz. Mesela bir uzay gemisinin camında, bir logoda kısaca düşünebildiğiniz her yerde.

Kullanacağımız renkleri sol aşağıda belirttim. Siz bu renkleri ya da benzerlerini paletinizde yapın. Aynı sayıda renk çeşidiniz olursa, bu sizin için daha iyi olur. Şimdi ışığı sol yukarıdan geliyormuş varsayalım. İlk önce bir daire çizelim ve sonra ışık sol üstten geldiği için sol üste açık maviden koyu maviye doğru iki pixellik bir renk geçişi koyalım. Bu geçişi, RESİM 2'den dikkatlice bakarak inceleyin. Çizdiğimiz şekil bir küre olduğu için, sol üstten gelen ışık sağ alt köşeyede yansıyacağı için orayada bir parlaklık koymayı ihmal etmeyin. Dış kenarlara koyu mavi ile yumuşatmalar koyduktan sonra işiniz bitmiş oluyor. Artık siz de demolarınızdaki BOB grafiklerini kendiniz çizebilirsiniz.

Gelecek ay ve daha sonraki sayılarımızda logo çizimlerine de geçeceğiz. Eğer grafik konusunda sorularınız olursa bana yazmayı unutmayın. Ayrıca yetenekli arkadaşlar yaptıklarını gönderirlerse, resimleri bu sayfaları süsleyebilir. Bu arada küçük bir hatırlatma: Disketiniz, dolu olarak size geri dönecektir. Bazı arkadaşlarım oyun grafiklerinin nasıl çizildiği hakkında bazı sorular soruyorlar. Bu konuyu merak eden arkadaşlar için birkaç açıklayıcı satır yazmak istiyorum. Oyun grafiklerinin tamamı, DELUXE PAINT'te çizilir. Genellikle oyun grafikleri on altı renk olurlar. Ama bazı kaliteli oyularda renk sayısı çoğalır. Mesela BEAST X-OUT ve XENON II'deki gibi. Oyun grafiklerinin hazırlanmasında birçok teknik vardır. Bunlar oyunun türüne göre değişir. Mesela bir adventure ile shoot'em up grafiklerinin hazırlanış tarzları farklıdır. Bu teknikleri, ileriki sayılarımızda bulabilirsiniz. Gelecek sayımızda buluşmak üzere hoşçakalın.

Future Composer 1.3

KUBİLAYKILINÇ

Merhabalar !!! Bu ay yine farklı bir programla tanışmak için hep birlikte bu sayfa da buluştuk. Bu seferki programımız oldukça profesyonel, ama **AEGIS SONIX'ten** daha rahat ve anlaşılır bir program. Programımızın açılışı tıpkı bir CRACKER grubunun "DEMCT'sunun başlangıcını anımsatıyor. Zaten programı yazan da, **"SUPERIONS"** adında bir cracker grubu...

Programı ilk gördüğünüzde, ekranın kalabalıklığından dolayı ürkebilirsiniz. Ancak sakın çekinmeyin bu parametreleri tanıdıkça programın ne kadar rahat ve kullanışlı olduğunu göreceksiniz.

Evet yine sözü fazla uzatmadan programı tanımaya başlayalım.

Future Composer'da bir parça hazırlarken, 3 ayrı ekran üzerinde çalışmamız gerekecek. İlk önce bu ekranları kısaca bir tanıyalım.

1- MAIN SCREEN *(Ana Ekran):* Açılışta karşımıza çıkan bu ekranda çeşitli disk. işlemlerini *(disketten enstrüman yüklemek veya kaydetmek gibi)* yerine getirebiliriz. Ayrıca müzik parçamızın temellerini oluşturan daha önceden hazırladığımız patternleri bu sayfada bir araya getirip parçamızı bu sayfada ortaya çıkaracağız.

2- PATTERN EDITOR *(Pattern editörüne ait ekran):* Bu sayfada; **"SOUND EDITOR"** sayfasında yarattığımız enstrümanları kullanarak zihnimizde canlanan melodilere ait notaları bize ayrılan 128 adet patterne yazabiliriz.

3 SOUND **EDITOR** *(Ses editörü):* İşi bu sayfada, en önemli malzemelerimiz olan gerek sentetik gerekse örneklenmiş tüm enstrümanlarımızı yaratabileceğiz. İşin en ilginç tarafı, daha önce karşılaştığım sentetik sesler kullanan programların hiçbiri bu program kadar gerçekçi ve güçlü sesler meydana getirmemişti.

NOT:

Future Composer'da bulunan ekranlardaki parametrelere ait rakamları değiştirebilmek için, ilk önce parametrenin bulunduğu kutucuğa mouse pointer'ı getirip mouse'un sol butonunu kullanın. Şimdi burada bir imleç belirecektir. Artık buraya istediğiniz yeni rakamı yazıp **"RETURN"** tuşına basın. Unutmadan bu programda geçen tüm rakamlar, hexadecimal *(onaltılık)* sayı sistemine göre ayarlanmıştır.

MAIN SCREEN

Sequencer Window:

Ekranın tam ortasında bulunan bu pencerede, daha önceden hazırladığımız pattemleri kullanacağız. Bu pencere, 4 ayrı bölüme ayrılmıştır. Bu bölümlerden herbiri Amiga'nın ses kanallarından sadece birine ayrılmış bölümdür. Bu pencerede bulunan sütunlarda bulunan parametrelerin ne anlam içerdiklerine bir göz atalım.

SP *(Step):*

Parçanın adımlarına ait numaralar bu sütunda bulunur. Her adımdaki parametreler göz önüne alınarak *(çalınacak pattern numarası v.s)* adıma ait patternler çalınır ve bir sonraki adıma geçilir. Bu işlem, parçanın sonuna kadar devam eder.

PT *(Pattern):*

Çalınması gereken patterne ait numaralar, bu sütuna yazılır.

TR *(Transpose):*

Transpose işlemi, çalınan notaların tonlarının bir başka tona uyarlanması anlamına gelir. Bu sayede bir patternin değişik tonlarda benzerlerini yapıp hafızadan kaybedeceğimize, TR parametresini değiştirerek patterni tekrar çaldırırız olur biter.

SR (Sound Transpose):

Parçada iki defa tekrarlanan bir melodiniz olduğunu düşünün. Bu iki melodinin de, parçanın farklı yerlerinde farklı iki enstrümanla çalınması gerekiyor. Normalde bu iki ayrı enstrüman için ayrı ayrı iki tane pattern tanımlamanız gerekirdi. Ancak SP paremetresine vereceğiniz uygun değerlerle bu iş daha da kolay. Bu parametredeki değer, enstrüman numarasını göstermez. Bu parametreyi arttırdıkça, o sırada çalan patterndeki enstrüman değerlerinin hepsi artar. Örneğin bu değeri "01" yaparsak, patternde çalan tüm enstrümanlar 1 artar.

RS *(Replay Speed):*

Bu parametre ile parçamızın çalım hızını değiştirebiliriz. Bu parametreyi her satırda değiştirebilirsiniz. Eğer "0" değerini kullanırsanız, bu parçanın hızının değişmeyeceği anlamına gelir. Parçanın ilk adımında bulunan 0 değeri ise, parçanın standart tempoda *(03 hızında)* çalınacağını bildirir.

Hemen bu pencerenin yanında. 6 adet komut ile karşılaşacağız...

PLAY: Müzik parçamızı dinlemememizi sağlar.

STOP: Müzik parçasının icrasını durdurur.

LOAD: Disketten herhangi bir bilgi yüklememizi sağlar. Bu bilginin türünü ilk önce TYPE komutunu kullanarak belirtmeliyiz. Daha sonra **"DIR PATH"** yazan pencereye disk ismi ve ulaşacağımız, bilgi hangi **"Directory"** altında ise onu yazmalıyız *(Bu iş için disketin directory'sinin gösterildiği pencerenin hemen altında, bir takım hazırlanmış yazılar göreceksiniz. Bunları kullanarak da "DIR PATH" tanımlayabilirsiniz.).* Daha sonra ekranın sağ kenarında bulunan **"DIR"** komutu ile disketin directory'sini görebilirsiniz. Artık yüklemek istediğiniz dosyaya ait ismi, ister mouse yardımıyla listeden seçerek, ister **"FILE NAME"** penceresine direkt yazarak yükleyebilirsiniz.

Şimdi, yükleyeceğimiz dosyanın ne isimde ve disketin neresinde bulunduğunu belirttikten sonra dosyamızı yükleyebiliriz.

NOT:

Future Composer'da tüm dataları silecek ve programı başlangıç konumuna getirecek bir komut bulunmamaktadır. Fakat siz programın başlangıç konumundaki durumunu taşıyan boş bir müzik parçası yapıp diskete, kaydedebilirsiniz. Bu sayede bu dosyayı her yükleyişinizde program bu dosyayı bir müzik parçası olarak görecek ve tüm parametreleri de bu parçaya göre düzenleyeceği için, program otomatik olarak başlangıç pozisyonuna dönmüş olacaktır.

SAVE: Diskete herhangi bir bilgi kaydetmemizi sağlar. Yine bu bilginin türünü TYPE komutu ile belirtmeliyiz ve tıpkı **"LOAD"** komutundaki işlem basamaklarını tekrarlamalıyız.

NOT:

Müzik parçanızı diskete kaydederken, sadece **FIRST STEP" ve "LAST STEP** parametrelerinde belirtilen adımların arasındaki bilgiler diskete kaydedilir . Bu yüzden diskkatli olun !!!!!

TYPE: Bu komut ile disketten bilgi okumadan veya diskete bilgi kaydetmeden önce, bilginin ne türde olduğunu belirteceğiz. Bu bilgi tipleri şunlardır:

a- SYNTHSOUND:

Sound Edidor'de hazırlanmış sentetik sesler.

b- SAMPLE:

Bir ses ömekleyici sayesinde örneklenmiş gerçek sesler.

c- MODULE:

Müzik parçamıza ait tüm bilgilerin bulunduğu dosya tipidir. Tekrar bu dosyayı yüklediğimizde parçanın notaları, tüm pa-

rametre değerleri ve enstrümanlar da dosyanın içine kaydedildiği için, hepsi birlikte yerlerini alırlar.

QUIT:
Programdan çıkmamızı sağlar.

Sequencer Window'un altında müzik parçamız ve kullandığımız enstrümanlar ile ilgili parametreler vardır. Bunların haricinde diğer ekranlara geçmemizi sağlayan iki de komut göreceksiniz.

CURRENT STEP:
O sırada üzerinde çalıştığımız sequence adımına ait rakam burada gösterilmektedir. Bu sayı parça çalınırken o sırada çalan adımın numarasını da gösterir. Eğer buraya bir rakam yazarsanız, hemen yazdığınız rakama ait sequence adımı aktif konuma geçer.

FIRST STEP:
Müzik parçası çalınırken, ilkönce burada belirtilen numaradaki adımdan başlar.

LAST STEP:
Çalınacak son sequence adımına ait rakam burada belirtilir. Müzik parçası dinlenirken, en son olarak bu adım çalınır.

SAMPLE NUMBER:
"Sound Editor" sayfasında enstrüman hazırlarken kullanacağınız dalga şekli numaraları 0 ile 9 arası örneklenmiş seslere ayrılmıştır. Bunlar hafızaya yükleyebileceğimiz 10 adet örneklenmiş sese ait numaralardır. Bu 10 farklı bölümden birine örneklenmiş ses yükleyebilmek için, ilk önce yukarıda **"LOAD"** komutunda belirtilen işlemler sırasıyla yapılmalıdır. Daha sonra hangi bölüme ses yükleyeceksek. ona ait numarayı bu parametreye girmeliyiz. Artık directory'den seçeceğimiz bir sesi yükleyebiliriz. Her bölüme ayrılan maximum uzunluk 32768 bytedır. Bu yüzden bu uzunluktan daha fazla yer kaplayan enstrümanları kullanmak için parçalara bölmemiz gerekir.

SAMPLE START: Örneklenmiş sesin hafızada nereden itibaren başladığını gösteren hexadecimal değer burada belirtilir. İstersek bu değeri elle değiştirebiliriz.

SAMPLE LENGTH: Örneklenmiş sesin kaç byte uzunlukta olduğu burada gösterilir. Yine bu değeri değiştirebiliriz.

SOUND NUMBER
Sound Editor" sayfasında yarattığımız her bir enstrümanı, bir birinden ayırtedebilmek için program bu enstrümanlara birer *(hexedecimal)* numara verir. Bu numaralar enstrümana ait volume sequence numarası ile aynıdır. İşte bu parametre de *SOUND NUMBER)* sözü geçen rakam enstrümana ait volume sequence numaracıdır. Eğer Sound editor sayfasında bulunan bir enstrümanı diskete kaydetmek islersek, ilk önce yukarıda "SAVE" bolümünde yapılması gereken işlemleri yapmalı ve daha sonrada hangi enstrümanı vuydetmek istiyorsak, ona ait volume sequence numarasını yazıp diskete kaydetmeliyiz *(Volume Sequence'in kullandığı Frequence Sequence listesi ise otomatik olarak zaten kaydedilir).* Unutmadan diskete kaydederken enstrümanınıza bir isim de vermeyi unutmayın.

REPeat LENGTH: Eğer örneklenmiş sesin çalınırken bir yerden itibaren başa dönerek devamlı çalmasını istiyorsak, bu parametreye nereden itibaren başa dönülecekse oraya ait hexadecimal değeri girmeliyiz. Bu değer minimum "2", maximum **"SAMPLE LENGTH"** değeri kadar olabilir.

MAIN SCREEN'de kulanılan tuşlar ve işlevleri :

Tuşların açıklanmasında **"KEYPAD"** ifadesi Amiga'nın **"NÜMERİK KLAVYE"**sindeki tuşların kullanılacağı anlamını taşımaktadır.

KEYPAD 7= SynthSound numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 8= SynthSound numarasını 1 arttırır.

KEYPAD 4= "Sample numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 5= Sample numarasını 1 arttırır.

KEYPAD ENTER= Sequence adımını "0" yapar.

KEYPAD 6= Pattern Editörüne ait sayfaya geçmemizi sağlar.

KEYPAD 3= Sound Editörüne ait sayfaya geçmemizi sağlar.

Bir veya birkaç sequence adımına ait parameteleri bir başka sequence adımına ait bölgeye taşımak için, ilk önce taşınacak kısmın ilk sequence adımına gelip "F6" tuşuna basmalısınız. Daha sonra taşınacak bölümün sonuna gelip "F7" tuşuna basmalısınız. Bu sayede taşınacak bölümü programa tanıtmış olursunuz. Şimdi imlecinizi *(Ekranda devamlı yanıp sönen kutucuk)* kopyalanacak kısmı hangi adımdan itibaren yerleştirecekseniz, o adımın üzerine getirin ve "F8" tuşuna basın. Bu durumda artık bir bölümü bir başka bölüme kopyalamış oldunuz.

F6= Kopyalanacak sequence adımı veya adımlarının başını belirtmemizi sağlar.

F7= Kopyalanacak sequence adımı veya adımlarının sonunu belirtmemizi sağlar.

F8= "F6" ve "F7" tuşları sayesinde belirlediğimiz bir bölümü bir başka bölüme kopyalamamızı sağlar.

F9= Sadece üzerinde bulunduğumuz sequence adımını çıkarır.

F10= İmlecin bulunduğu yerden itibaren boş bir sequence adımı araya sokar.

SOUND EDITOR

Programda kullanacağımız tüm enstrümanları bu sayfada hazırlayacağız.

Bu program da yaratacağımız enstrümanın karakteristiğini taşıyan bilgiler, bir dizi parametre halinde yazılır. Sesin yapısı ile ilgili bu diziler 2 tipte girilir. Bunlar:

1- Sesin zaman içerisinde değişen ses şiddeti seviyesine ait parametreler,

2- Sesin zaman içerisinde değişebilen veya sabit kalan frekansına ait parametrelerdir.

Yukarıda belirttiğim 1. tip parametre. Volume Sequence penceresine; 2. tip parametre ise, Frequence Sequence penceresine yazılacaktır. Bu parametelerin ne olduklarını ve ne işe yaradıklarını şimdi örneklerle birlikte görelim.

VOLUME MODULATION SEQUENCE:

Burada belirtilen tüm değişkenler, tamamıyla sesin zaman içerisinde değişen veya sabit kalan ses şiddeti seviyesini etkiler. Bu parametreler sayesinde, istersek zaman içinde sönümlenen bir piyano sesi veya hiç bitmeyen bir flüt sesi yaratabiliriz.

Bu pencerede bulunan ilk 6 hane, özel olarak anlamlar taşıyan parametrelerdir. Bu 6 parametreden sonraki hanelerde ise, 2 rakamdan oluşan küçük komutlar ve bunlara bağlı datalar girebiliriz.

1. hane: Komutların ve parametrelerin işleme konma hızı, bu parametrenin alacağı değere bağlıdır. Bu rakam büyüdükçe, komutların işleme konma hızı yavaşlar. En küçük değer, "01 "dir.

2. hane: Her volume sequence, bir de Frequence sequence parametrelerine gereksinim duyar. İşte sizin tasarladığınız

enstrümanın volume sequenced hangi Frequence sequenced kullanacaksa, bu parametreye o Frequence sequence'e ait numarayı yazmalısınız.

3. hane: Vibrasyon hızı bu parametreye verilecek değer ile ayarlanır.

4. hane: Vibrasyonun genişliği bu parametre ile saptanır.

5. hane: Eğer sesin vibrasyona hemen değil de bir miktar gecikerek girmesi isteniyorsa, bu gecikmeye ait değerin bu parametreye yazılması yeterlidir.

6. ve 63.haneler: Sesin şiddeti buradaki hanelere yazılan 0-3f arası değerler ile belirlenir.

Volume Sequenced tanımlarken bu parametreler haricinde 3 adet de komut kullanabileceğiz. Bunlan kullanırken her parametre hanesini bir bilgisayar programının birer satın olarak düşünebilirsiniz. Her bilgisayar programının başını ve sonunu anlamamıza yarayan komutlar olduğu gibi, bu parametre tanımlama listesinin de başını ve sonunu belirleyen 2 hexadecimal rakamdan oluşan komutlar kullanacağız.

END=E1: Parametre listesinin sona erdiğini gösterir. Eğer bu komutu parametre listemizin sonuna yazmazsak, program bu volume sequence"in sonunu bulamaz ve bu sequence ile işi bitince bir sonraki sequence'e geçer ve oradaki parametreleri işleme koyar. Bu durumda da istediğimiz özelliğe sahip sesler elde edemiyebiliriz. Ama bazen de bu özelliği kullanarak daha uzun sequenceler tanımlayabiliriz.

LOOP=E0: Parametre listelerinin bir bilgisayar programı mantığına sahip olduklarını belirtmiştik. Bu komut ile tıpkı bilgisayar programların da olduğu gibi kısır döngüler yapabiliriz. Sıradaki komut ve parametreler yazılıp bu komut işleme konduğunda, komuttan sonra gelen 2 basamaklı bir hexdecimal rakamın belirteceği sequence hanesine tekrardan dönülür. Bu sayede, komutlar ve parametreler istenen adımdan itibaren tekrar işleme konur ; sıra tekrar bu komuta gelir ve tekrar tekrar aynı şeyler sırayla uygulanır. Bu durumda sonsuza kadar işleyen özellikte sequenceler tanımlayabiliriz.

SUSTAIN=EB: Biliyorsunuz, sequence parametreleri yazılış sıralarına göre işleme konurlar. Şayet iki parametre veya komut arasında bir zaman gecikmesi yapmak gerekirse, **"SUSTAIN"** *(Uzatma)* komutunun değeri kadar boş ve anlamsız bir beklemeler yapılabilir. Bu beklemenin süresi, bu komuttan sonra gelen parametrenin değerine bağlıdır.

Şimdi sıra geldi **VOLUME SEQUENCE** örneklerine ....

ÖRNEKİ:

VOL.SEQ 1:01 00 01 02 00 3f e1

Burada soldan sağa sırayla ilk önce parametrelerin işleme konma hızı (01), kaç numaralı Frequence Sequence'in kullanılacağı (00), vibrasyon hızı (01), vibrasyon genişliği (02), vibrasyonun gecikmesi (00), ses şiddeti seviyesi belirtilerek, FJ komut ile parametrelerin girilmesi sona erdirilmiştir. Bu sayede ses şiddeti sonsuza dek değişmeyen ve 3F değerinde sabit kalan bir volume sequence tanımlamış olduk.

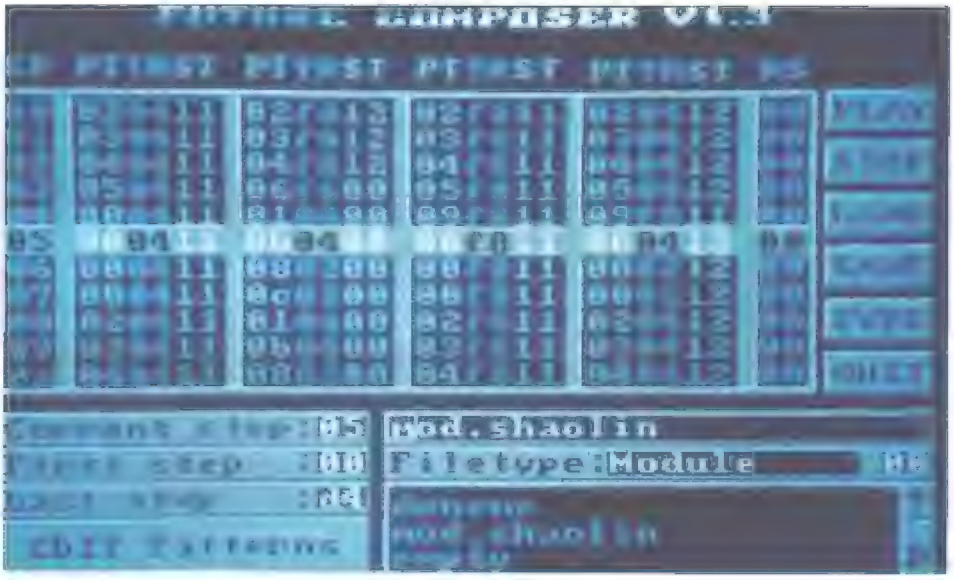
ÖRNEK 2:

Aşağıdaki örnekte, ses şiddeti zamana göre sabit kalmayan devamlı düşen bir volume sequence örneği göreceğiz:

VOL.SEQ 2: 01 00 01 02 00 3f 35 30 25 20 15 10 05 00 el

Burada başlangıcı yukarıdaki örneğin aynısı olan bir örnekle karşılaşıyoruz. Fakat bu örnekte ilk 6 parametreden sonra ses şiddeti seviyesi ilk önce 3f olarak tanımlanıyor ve daha sonra sırayla düşürülerek sesin ses şiddeti adım adım indiriliyor.

Sıra sesin temel yapısı ve frekansını belirleyen parametre listesinin tanımlanmasına geldi. Bu parametreyi tanımlarken, ilk önce sesin hangi dalga şeklini kullanacağını tanımlayacak; sonra da sesin zaman içerisinde değişen veya sabit kalan frekansına ait bilgileri içeren parametreler veya komutlar kullanacağız. Bu parametrelerin yazımı da tıpkı bir bilgisayar programının mantığına benzer bir yapıda olacak.



1. ve 2. hane: Burada 1. haneye yazılan E2 komut ile sesin dalga şeklinin tanımlanacağı belirlenir. Bu komuttan sonra gelen 2. hanedeki değerde ise, kaç numaralı dalga şeklinin kullanılacağı tanımlanır. Bu dalga şekillerinin hepsi, özelliklerine göre sınıflara ayrılmışlardır. Buna göre :

$00-$09 arası, örneklenmiş seslere ait bölgedir. Eğer bir dalga şekli yerine örneklenmiş bir ses kullanırsanız; program, örneklenmiş sesi bir dalga şekliymiş gibi kullanır. Bu sayede 10 tane örneklenmiş sesi enstrüman gibi kullanabilirsiniz.

$0a-$19: Sinüs dalga şekillerine ait rakamlar.

$ 1 a-$31: Kare dalga biçiminde dalga şekillerine ait rakamlar.

$32-$33: Testere dişi dalga şekline ait rakamlar.

$34-$36: Bu hanelerde kimliği belirsiz dalga şekilleri bulunmaktadır.

3. ve 63. haneler : Dalga şeklinin belirlenmesinden sonra, sesin zaman içerisinde değişen veya sabit kalan frekansını tanımlayacağız. Bu tanımlama işlemi 3. ve 63. haneler arasındaki parametrelere verilen değer ile gerçekleşir. Eğer sadece 3. hanedeki parametreyi ayarlar ve sequence tanımlamayı bitirirsek, ses 3.hanedeki aldığı değerde sabit frekansta kalır.

Frequence Seqeuence'i tanımlarken, şu komutları da kullanacağız:

END=E1: Frequence Sequence'e parametrelerin sonunu bu komut ile belirteceğiz.

LOOP=E0: Volume Sequence'deki LOOP komut ile aynı işlevi görür.

SET WAVEFORM=E2: Dalga şeklinin tanımlanmasında kullanılır. Komutun ardından gelen parametre ise, dalga şekline ait rakamdır.

CHANGE WAVEFORM=E4: Eğer dalga şekli tanımlandıktan sonra, dalga şekli değiştirilecekse bu komut kullanılır. Komuttan sonra gelen parametre yeni dalga şekline ait rakamdır.

NEW VIBRATO=E3: Ses frekansına uygulanacak vibrasyon derecesi ve hız, bu komut ile tanımlanır. Komuttan sonra gelen 1. parametre vibrasyon hızını, 2. pan metre ise vibrasyon genişliğini belirler.

SUSTAIN=E8: Buradaki **"SUSTAIN"** komutu, tıpkı volume sequence'deki **"SUSTAIN"** komutu ile aynı şekilde çalışa

NEW SEQUENCE=E7: Örneğin çok uzun bir sequence listesi tanımlıyorsunuz ve 63 tane hane size yetmedi. Bu durumda parametre listenizin devamını bir başka frequence sequence'e yazabilirsiniz. Bunun için, ilk frequence seqeunce'in sonuna bu komutu yazın ve komuttan sonra gelen parametreye de komutların ve parametrelerin devamının alınacağı yeni frequence sequence'e ait rakamı yazın.

Şimdi dilerseniz birazda örnekler üzerinde düşünelim..

ÖRNEK 1:

Bu örnekte, disketten 04. numaralı dalga

şekline yüklemiş olduğumuz bir örneklenmiş sesi kullanan bir enstrüman yaratacağız.

VOL. SEQ. 00 : 01 00 00 00 00 3f el
FRQ. SEQ. 0ö:el 04 00 el

Örnekteki volume sequence'de ses hiçbir vibrasyona maruz kalmayacak ve ses seviyesi 3f değerinde sabit kalacak şekilde tanımlanmıştır. Frequence sequence'de ise sesin dalga şekline ait parametre örneklenmiş ses ait rakamı almıştır.

ÖRNEK 2:

Bu örnekte ise, sentetik bir ses vibrasyonlu olacak ve ses seviyesi yavaş yavaş düşecek.

VOL. SEQ. 01 : 01 01 01 02 00 3f 38 34 30 28 24 20 18 14 10 08 04 03 02 01 OOel
FRQ. SEQ. 01 :e23500el

Bu örnekte 35 numaralı dalga şekli kullanılmıştır.

ÖRNEK 3:

Bu örnekte, frequence sequence'de transpose value'ye ait değerler değiştirilerek arpeggio yapan bir enstrüman tanımlanmıştır.

VOL. SEQ. 02 : 01 02 00 00 00 3f el
FRQ. SEQ. 02 : e2 32 00 03 07 Oç eO 05 el

SOUND EDITOR de kullanılan tuşlar ve işlevleri:

KEYPAD 0= Yarattığımız bir enstrümanı dinlemek için *(dinleme mo *nu geçmek için)* ilk önce bu tuşa basmalıyız.

KEYPAD 7=Volume sequence numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 8= Volume sequence numarasını 1 arttırır.

KEYPAD 4= Frequence sequence numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 5= Frequence sequence numarasını I arttırır.

KEYPAD 9= Main Screen'e seçmemizi sağlar.

" **KEYPAD 6=** Pattern Editor'e geçmemizi sağlar.

KEYPAD ENTER= Yarattığımız sesi enlemekten vazgeçtiğimiz zaman bu tuş ile dinleme modunu kapatabiliriz.

RETURN= Volume sequence'e ait pencereden Frequence sequence ait penecereye geçmek veya tam tersini yapmak için **Return"** tuşuna basmak yeterlidir.

F9= Kursorun bulunduğu yerden bir sequence adımını çıkarır.

F10=Kursorun bulunduğu yerden itibaren araya boş bir sequence adımı sokar.

Dinleme modunda iken:

Fİ tuşu ile 1. ve 2. oktava,

F2 tuşu ile 2. ve 3. oktava,

F3 tuşu ile 4. ve 5. oktava, geçebilir ve klavyedeki tuşları kullanarak enstrümanı değişik nota değerlerinde dinleyebiliriz.

PATTERN EDITOR

Future Composer'da SoundTracker'da olduğu gibi direkt olarak patternleri yazamayız. Bu programda ilk önce enstrümanlar programa tanıtılır, daha sonra **"Pattern Editor"** sayfasında müzik parçamızın kısımlarını oluşturan herbiri 32 adımlık 128 tane pattern hazırlanır. Patternler hazırlandıktan sonra, ana ekranda sırayla çağrılırlar.

Şimdi patternleri notalarla nasıl dolduracağımızı görelim.

Pattern sayfasında öncelikle 4 tane dizilmiş boş pattern göreceksiniz. Buradaki 4 patternin, 4 ses kanalı ile hiçbir bağlantıları yoktur. Burada patternler ses kanalları dikkate alınmadan hazırlanır, daha sonra ana sayfada istediğimiz kanallarda kullanabiliriz. Patternlere notaları girebilmek için; ilk önce, hangi patterne nota gireceksek mouse işaretçisi ile o patternin üzerine gelip sol butona basmalıyız. Artık kursorumuz bu pattern üzerindedir. Daha sonra yazacağımız notalar hangi enstrümanı kullanıyorsa, **"Sound Number"** parametresine kullanacağımız enstrümana ait numarayı yazmalıyız. Tekrar patterimize dönelim... Şimdi yazacağımız tüm notalar, bu enstrümanı kullanacaktır. Enstrüman değiştireceğimiz zaman, tekrar **"Sound Number"** parametresindeki değeri değiştirmeliyiz.

Bir patterne notaların ve ilgili parametrelerin yazılması:

D-2 01
— 00
— 00
— 00
E-l 03
I I

Nota değeri <..... > Enstrüman numarası

Patternlerde bulunan enstrüman numarası, aslında 8 bitlik binary bir koddan oluşmaktadır. Notalar bu binary kodda bulunan bitlerin dolu veya boş olması durumuna göre çalınır. Şimdi bu bitlerin anlamlarını görelim.

NOT: Bu binary değerdeki bitlerin decimal *(onluk sayı düzeninde ki)* değerlerini bulup hexadecimal *(onaltılık sayı düzeni)* sayı düzenine çevirmelisiniz. Hatırlatalım ki, bu programdaki tüm rakamlar 16'lık sayı düzeninde gösterilmektedir.

128 64 32 16 8 4 2 0
0 0 0 0 0 0 0 0-> binary rakam
II I I I I I I
7. 6. 5. 4. 3.2. 1.0.—>bitler

7. Bit: Portamentoyu açar *(HEX. $80)*
6. Bit: Portamentoyu kapatır *(HEX $40)*

5. Bit: Bu bit set edilmişse, yani 0 değilse; portamento aşağıya yapılır. Reset ise, yani 0 ise portamento yukarıya yapılır.

0 - 4. Bitler: Enstrüman numarasına ait bitler.

ÖRNEK:

E - 2 81 < ..... Portamentoyu açar.
---- 23 <..... Portamento değerleri
-— 00
-— 00
..... 41 <.....Portametoyu kapatır.

Bu örnekte, ilk adımda 2.oktavda E *(mi)* notası basılır ve 7.bit yakılır ve $80 değeri ile enstrüman değeri toplanarak $81 değeri bulunur. Bu da, 1 numaralı enstrümanın portamento yapacağı yani sesin tınısının belirli bir zaman sürecinde kalına veya inceye doğru kaydırılacağı anlamına gelir. Portamento yapılacağı belirtildiği için, hemen sonraki satırda portamento değerleri verilmelidir. Burada 23 değerindeki 3 sayısı portamentonun hızını belirler. 20 rakamı ise 5. bit set konumuna getirdiği için portamento aşağıya doğru olur.

PATTERN EDITOR'e ait tuşlar ve işlevleri :

KEYPAD 7= 1. patternin numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 8= 1. patternin numarasını 1 arttırır.

KEYPAD 4= 2. patternin numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 5= 2. peternin numarasını 1 arttırır.

KEYPAD 1= 3. patternin numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD 2= 3. patternin numarasını 1 arttırır.

KEYPAD 0= 4. patternin numarasını 1 eksiltir.

KEYPAD .= 4. patternin numarasını 1 arttırır.

Fl= 1. oktava geçmemizi sağlar.

F2= 2. oktava' geçmemizi sağlar.

F3= 3. oktava geçmemizi sağlar.

F4= 4. oktava geçmemizi sağlar.

F6= Üzerinde bulunduğumuz patterndeki tüm notaları yarım nota alçaltın

F7= Üzerinde bulunduğumuz patterndeki tüm notaları yarım nota yükseltir.

F9= Kursorun bulunduğu yerin altından bir nota çıkarır.

F10= Kursorun bulunduğu yerden itibaren bir nota araya girer.

DEL= Kursorun .bulunduğu yerdeki notayı siler.

Bu aylık da bu kadar .!!!!!

Bu programın neler yapabileceğini merak ediyorsanız. **"SHAOLIN" ve "BATTLE SQUADRON"** isimli oyunların müziklerini dinlemenizi tavsiye ederim. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle

HOŞCAKALIN !!!!!

BURAK ÖZDEMİR

Bu ayki yazıma AMOS yazımıza gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederek başlıyorum. Dergimize AMOS'la ilgili o kadar soru soruluyor ki. bunları 'Okuyucu Mektupları' köşesi yerine AMOS yazısının içinde yer vermeye karar verdik.

Antalya'dan Ali AYKOL, AMOS EXTRA'S disketinin nasıl bulunabileceğini sormuş. Bu disketi dergimizde ilanlarını gördüğünüz çeşitli Club ve iş yerlerinden alabilirsiniz. Tabii, bu arada şu ana kadar ihtiyacınız olmasa da AMOS DATA disketini de almanız gerekiyor.

Diğer bir soruda, Sinop'tan Doğan Özdemir'den. AMOS'ta **'Sound Sampler'** ile örneklenmiş seslerin kullanılıp kullanılamayacağını soruyor. Bu mümkündür ve daha ileriki sayılarımızda bununla ilgili örnekler vereceğim.

Son derece dikkatli ve sevgili okuyucumuz Ali Hatay, mektuplarında biraz sitemli. Mektuplarınız elimizde ve biz gerekli itinayı gösteriyoruz inanın. Ancak sorularınız detaylı ve uğraşı gerektiriyor. Ben sorularınıza bu satırlarda değineceğim; ama yine sırayla. Yani bu sayıda ilk mektubunuzun cevabı var; diğer mektuplarınızda yinelediğiniz sorularınızın yanıtlarını da bunlardan alabileceksiniz. Ama sonraki mektuplarınızın yanıtları gelecek sayıda. İlginize teşekkür ediyor ve sizin şahsınızda cevapları geciken tüm okuyucularımızdan özür diliyoruz. AMOS'un komut kısaltmalarını sormuşsunuz. Varolan tek kısaltma **'Print'** komutu için olup "?' şeklinde ve siz bunu zaten bulmuşsunuz.

Eğer AMOS'da yazdığınız programları tek başına AMOS'u yüklemeden çalıştırmak istiyorsanız, EXTRA'S disketindeki RAMOS programını kullanmanız gerekiyor. RAMOS, AMOS'un aksine bir **public domain'** programı. Bunu kanuni hiçbir zorlukla karşılaşmadan kendi programlarınızla birlikte dağıtabilirsiniz.

İki program arasında, sadece iki fark var. Bunlardan biri, RAMOS'ta editör olmaması. Eğer program sırasında bir hata olursa ya da **'Crtl+C** tuşlarına basılırsa, RAMOS hemen Workbench ekranına geri dönüyor. Diğer bir fark da, RAMOS da **Default'** bir ekranın tanımlanmamış olmasıdır. Bu yüzden programlarınızda ekrana yazı veya şekil çıkartacaksanız, programın ilk başında **'Screen open'** komutu ile bunu yapmanız gerekir. RAMOS'u kullanmak için aşağıdaki işlemleri yapmanız yeterli:

Boş bir disketi formatlayın. AMOS'u çalıştırın ve **'Search'** menüsünde **'Set text buffer'** komutunu kullanarak text buffer'ı 5000 byte'a çıkarın. Sonra AMOS EXTRA'S disketindeki 'RAMOS installation' programını yükleyip çalıştırın. Bundan sonrasını program sizin istediğiniz şekilde halledecektir. Program bittikten sonra CLI'ya girip yeni disketinizi install edin. Artık yazdığınız programları CLI'dan çalıştırabilmanız için **'Ramos programismi.AMOS'** yazmanız yeterlidir. Eşer programın ismini belirtmemişseniz, RAMOS, bulabilirse o anki directory'den **AUTOEXEC.AMOS** adlı programı yükleyip çalıştırır. Aynı şekilde disketi boot ettiğiniz zaman da **AUTOEXEC.AMOS** programı çalıştırılır. RAMOS komutunu aynı zamanda Script dosyalarında da kullanabilirsiniz. Bu şekilde, disketin ya da diskette bulunan herhangi bir programın start-up dosyasına girerek bu programlarla birlikte yazdığınız programları da kullanarak ilginç demo'lar hazırlayabilirsiniz.

AMOS'un karakter setini değiştirmek için, ana diskette yer alan **'AMOS Configuration'** programını kullanabilirsiniz. Bu programla AMOS'ta başka değişiklikler de yapılabilir. Bunları ileride açıklayacağım.

Doğan Özdemir arkadaşımız, bir de ekranın bir bölümüne resim yükleyip, diğer bir bölümünde de kursor'un yazmaya elverişli olduğu bir program örneği istiyor. Aslında bunu daha önce verdiğim komutları kullanarak yapmak mümkün, ama yine de ben ufak bir örnek vereceğim.

Aşağıdaki program, önce ekrana bir iff resim yükler, sonra bu resmin önüne daha ufak bir ekran açar ve yazıları buraya yazar. Bu programda daha önce kullanmadığım 'Fsel$' komutunu kullandım. Bu komut yardımıyla yükleyeceğiniz resimleri, program çalışırken seçebilirsiniz.

```
Rem**      AMIGADUNYAS1      **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM      **
Rem** written by Burak OZDEMIR **
Rem**        using AMOS
Rem** AMOS Copyright 1990    **
Rem**      Mandarin Software **

Rem Bu iki satır resmi yükler
F$=Fsel$("DF0:","","Resmi secin")
LoadIffF$,1
Rem Burada yazı ekranı açılır
Screen Open 2,320,80,16,Lowres
Screen Display 2,136,200,,
Rem Burada yazı ekranının renkleri ayarlanır
Get Palette 1
Screen 2
Rem Buradan sonraki bütün komutlar
```

yazı ekranına gider

```
Print "Fundalar açmış tenis kortunda."
Print "Önada ağ yok, havada bulut,'
Print
Print "Vesaire vesaire....."
Print
Print "Bizi izlemeye devam edin !!"
```

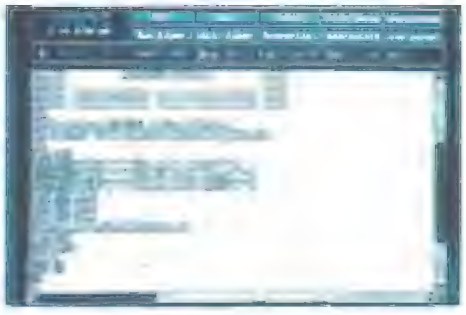
Şimdi tekrar komut açıklamalarımıza geçelim. Bu ay özel ekran efektlerini anlatacağım. Bunlardan ilki geçen ay örnek programını verdiğim. **'Appear'** komutu.

KOMUT: **APPEAR**
KULLANILIŞI:
APPEAR el TO e2,efekt|,piksel)

Bu komutla, ekran görüntüsü **'efekt'** değişkeninin değerine bağlı olarak, 'el* ekranından *e2' ekranına dönüştürülür. Normalde ekranların tamamı değiştirilir. Fakat isteğinize göre belirtebileceğiniz **'piksel'** değişkeni ile değişikliğin ekranın sadece bir bölümünde gerçekleşmesini, sağlayabilirsiniz.

KOMUT: **FADE**
KULLANILIŞI:
Fade hız |,renk listesi)
Fade hız To e [,maske]

Bu komut yardımıyla, bir ekranın renk paletini yavaşça değiştirebilirsiniz. Komutun ilk kullanım şeklinde bütün renkler siyaha dönüştürülür. Böylece görüntü yavaşça kaybolur. Hız parametresi ile renklerin değişme hızı ekran tarama sayısı biriminden belirtilir. Program her renk değişimi için hız/50 saniye bekler. İsteğe göre verebileceğiniz bir renk listesi ile renklerin sadece bir bölümünün veya hepsinin, sizin tanımlayacağınız başka renklere dönüşmesini sağlayabilirsiniz. İkinci kullanım şeklindeyse, ekranın renkleri 'e' ekranının renk paletinden alınır. Bu kullanım şeklinde belirteceğiniz bir maske ile renklerden sadece bazılarının diğer ekrandan alınıp, geri kalanların aynı kalmalarını gerçekleştirebilirsiniz. Eğer renk 'e' parametresi sıfırdan küçük bir değerdeyse, o zaman renkler ilgili sprite-bank'dan alınır.



```
Rem**      AMIGA DÜNYASI          **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM           **
Rem** written by Burak OZDEMIR    **
Rem**          using AMOS
Rem**  AMOS  Copyright  1990      **
Rem**       Mandarin Software
```

```
Rem Bu program birbiri ardına yüklenen
Rem 3 resmi 'fade' komutunu kullanarak gösterir
Rem
Curs Off
A$=Fsel$("df0:","","ilk resmi secin","")
B$=Fsel$("df0:","","ikinci resmi secin","")
C$=Fsel$("df0:","","ucuncu resmi secin","")
Load Iff A$.1
Load Iff B$,2
Load Iff C$.3
Screen Open 4.320.200.32.Lowres
Curs Off
Rash Off
Fade 1
Wait 15
I=1
Do
Fade 10
Wait 150
Screen Copy I To 4
Fade 10 To I
Wait 150
I=I+1
If I=4 Then I=1
Loop
```

KOMUT: **Flash**
KULLANILIŞI:
Flash n."(renk.süre).(renk,süre)..."
Flash Off

İşte bu 1/50 veya 1/60 saniyelik birimlere **Vertical blanking period'** yani dikey karartma periodu denir. Bunun neden böyle olduğunu daha sonra açıklayacağım. Artık bu süreye kısaca VBL diyeceğim.

```
Rem** ********************** **
Rem**      AMIGA DÜNYASI       **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM       **
Rem** written by Burak OZDEMIR **
Rem**          using AMOS      **
Rem**  AMOS  Copyright  1990   **
Rem**       Mandarin Software  **

Curs Off
Flash I,"(000,10)( 111,10)(222,10)
(333,10)(444.I0)(555,10)(666,10)
(777,10)"
Flash 2,"(001,1)(002,1)(003,1)(004,1)
(004,1)(005, 1)(006,l)(007,l)"
Flash 3,"(00f,5)(0f0,5)(f00,5)"
Flash 4,"(000,10)(004.10)(008.10)
(00c, 10)(00f.,10)(04f. 10)(08f, 10)(0cf, 10)
(0ff.,10)(4ff,I0)(8ff,10)(cff,10)(fff.I0)"
NUMBER=4
Writing 2,2
For I=0 To NUMBER-1
Ink I+1
Box I*80,0 To I*80+80,200
Paint I*80+40,15,1
Locate X Text(I*80),Y Text(100)
Ink 3
Print "FLASH !"
Next I
```

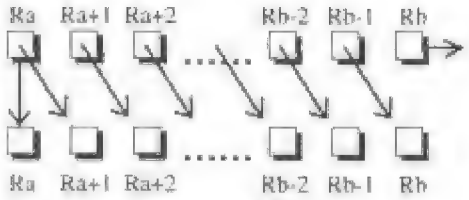
Bu komut yardımıyla ekrandaki 'n' numaralı rengin değerini, periyodik olarak değiştirebilirsiniz, **'renk'** değişkeni adından da anlaşılacağı gibi, o sırada gösterilecek olan rengi belirler; alabileceği değerler **'Palette'** komutundaki gibidir, **'süre'** değişkeni yine saniyenin 1/50'si cinsindendir. Bu yanıp sönmeleri **'Flash off'** yazarak durdurabilirsiniz.

Eğer dikkat ettiyseniz, genelde bütün süreler 1/50 saniyenin katlarıdır. Bu bilgisayardan çok. kullandığınız elektriğin 50Hz. veya 60Hz. olmasına bağlıdır; çünkü monitör ekranındaki elektron ışını, bütün ekranı saniyede 50 ya da 60 defa tarar

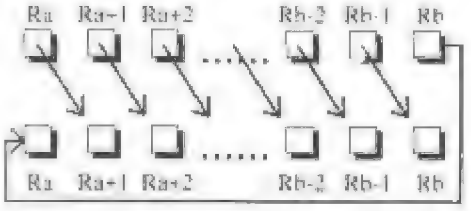
KOMUT: **Shift up**
KULLANILIŞI:
Shift up süre,ra,rb,mod

Bu komut, bir ekranın renk paletindeki renk register'larından 'ra'dan 'rb'ye kadar olanlarını kendi aralarında kaydırır. Bunu, **'mod'** değişkeninin T veya '0'olmasına göre iki değişik şekilde yapar. Olayı daha iyi kavramanız için, aşağıdaki tabloyu hazırladım. Örneğin 'ra=2'. **'rb=7'** ve 'mod=0 olsun.

Aşağıdaki tablolarda register değerlerinin zamanla nasıl değiştiğini izleyebilirsiniz:



TABLO1
('Mod=0' iken)

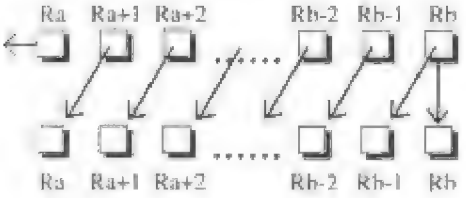


TABL02
CMod= Tiken)

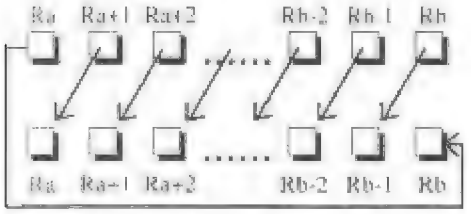
'Süre' değişkeni, yine VBL cinsindendir.

KOMUT: **Shift down**
KULLANILIŞI:
Shift down süre,ra,rb,mod

Bu komut da, deminki gibi çalışır. Tek farkı, renkleri öbür tarafa kaydırmasıdır. Yukarıda verdiğim değerler için iki tablo daha hazırladım. Eğer fark etmişseniz, bu komutlar **'Deluxe Paint'** programındaki Cycle' efektinin çok benzeridir. Bence daha da güçlüdür.



TABLO3
('Mod=0' iken)



TABLO4
('Mod=1' iken)

KOMUT: **Shift off**
KULLANILIŞI:
Shift off

Bu komut, 'shift up' ve 'shift down' komutları ile harekete geçen renk kaymalarını durdurur. Bunu aşağıdaki örnekte görebilirsiniz.

```
Rem**        AMIGA DÜNYASI        **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM           **
Rem** written by Burak OZDEMIR    **
Rem**          using AMOS         **
Rem**  AMOS  Copyright  1990      **
Rem**       Mandarin Software     **
Dp*Y%)fc3tc  ifc ijc % % ifr: $c % ^c $t % ^c % % ;fc % % % $z ^c .*; ^c %^c  ^c %
Curs Off
Flash Off
C=Screen Colour
N=320/C
NN=N/2
For I=0 To C
Ink I
Box I*N,0ToI*N+N,200
Paint I*N+NN, 100,1
Next I
Screen Open 1,320,50,2,Lowres
Screen Display 1,136,200,320,50
Do
Print "s=";
Input S
Print "ra=";
Input RA
Print "rb=";
Input RB
Print "m=";
Input M
Screen 0
Shift Up S,RA,RB,M
Wait Key
Shift Off
Screen 1
Print "devam edecek misiniz ? (e/h)"
Input A$
If A$<>"e" Then Exit
Loop
```

Şimdi de sıra, 'Rainbow' komutlarına geldi. Bunlar Set rainbow'. Rainbow' ve **'Rain'** olmak üzere üç tanedir. Önce Rainbow'un nasıl birşey olduğunu inceleyelim. Türkçe'de bu komut gökkuşağı anlamına gelir. Gerçek gökkuşağından farkları ise, yay şeklinde değil de yere paralel şekilde olması ve renk, kalınlık gibi özelliklerini ayarlayabilmeniz.

KOMUT: Set rainbow
KULLANILIŞI:
Set rainbow n,renk,l,k$,y$.m$

Bu komut, rainbow'ları tanımlamak içindir. Toplam 4 tane kadar değişik rainbow tanımlayabilirsiniz, 'n', rainbow numarasıdır. '0' ile '3' arasında değerler alır. **'renk'** değişkeniyle, komutun etkileyeceği renk indisi belirlenir. Bu indisin belirlediği renk, her yatay tarama satırında sizin belirleyeceğiniz bir renge dönüşür. '0' ile '15' arasında değerler alır. '1' sayısı, renklerin depolanacağı tablonun büyüklüğünü belirler. Alabileceği değerler '16' ile '65500' arasındadır.

Şimdi gelelim renk tablosunun hazırlanmasına. Bu olay 'k$,y$' ve *m$' değişkenleriyle ayarlanır. Herbiri satır renklerinin kırmızı, yeşil ve mavi bileşenlerden birini ayarlar. Bunlar temel değişkenlerden değildir; içinde üç ayrı değer taşıyan karakter dizileridir. Dizilerin temel yapısı aşağıdaki gibidir:

"(satır,adım,tekrar)"

'Satır' değişkeni ile, o bileşenin kaç satırda bir değerini değiştireceği belirlenir. **'adım'** değişkeni renk bileşeninin o anki değerine kaç ekleneceğini belirler. Tekrar sayısı ise, bu olayın ne kadar tekrar edeceğini belirler.

KOMUT: **Rainbow**
KULLANILIŞI:
Rainbow n,b,y,h

Bu komut **'Set rainbow'** komutuyla tanımladığınız rainbow'lan göstermek için kullanılır, 'n' rainbow numarasıdır. 'b' değişkeni, gösterilecek renklerin hazırladığınız tablonun neresinden alınmaya başlanacağını belirler. 'y', rainbow'unuzun monitörün hangi satırında başlayacağını belirler. Rainbow'un toplam kalınlığını da 'h' ile ayarlayabilirsiniz.

KOMUT: **Rain**
KULLANILIŞI:
Rain(n,l)=c
c=Rain(n,l)

Bu komut, rainbow komutları arasında en güçlü olanıdır. Bu komut yardımıyla, hazırladığınız bir rainbow tablosunun istediğiniz satırını değiştirebilirsiniz, 'n' rainbow numarası, T satır numarası, 'c' de atanacak değerdir. Komutun ikinci kullanılış şekli, ilkinin tam tersi içindir. Bu sefer, istediğiniz bir satırın rengini öğrenebilirsiniz.

```
Rem**        AMIGA DÜNYASI        **
Rem** AMOS DEMO PROGRAM           **
Rem** written by Burak OZDEMIR    **
Rem**          using AMOS         **
Rem**  AMOS  Copyright  1990      **
Rem**       Mandarin Software     **
Rem** ********************** **
Flash Off
Curs Off
ClsO
 Set Rainbow 0,0,3000,
"(10,100.1)",
'(5,001,1)",  "(20,010.1)"
 Do
 I=0
While I<3001
Rainbow 0,1,0,320
Wait Vbl
1=1+1
Wend
```

AMIGADA DEVRE DİZAYNI

LOGIC WORKS 3.0

Elektronlar, bilgisayarınızın damarlarında akmakta olan kan hücreleridir. Onların varlığı, elektroniğe hayat verir ve onlardan daha iyi bir köle bulmanın imkanı yoktur. Bir an için, beyin hücrelerimizi düşünmeye ve hayal kurmaya zorlayalım. Şu anda bilgisayarımızın güç kaynağının vidalarını söküyoruz. Kapağı kaldırdığımızda, karşımıza görkemli bir trafo, birkaç kondansatör, direnç karmaşası ve görevini yapmanın verdiği hazla ısınmış regülatör entegresi çıkıyor. 20. yüzyılın bu harikasına daha da yaklaşıyoruz. Birden etrafımızdaki ortam silikleşiyor. Görüntü netleşmeye başladığında, kendimizi delicesine bir akıntı içersinde sürüklenirken buluyoruz. Onlardan etrafımızda birçok, hatta milyarlarca var. Bize hiç yabancı gelmiyorlar; çünkü, artık biz de onlardan biriyiz, biz de bir elektronuz. Hepimizin amacı aynı, akıntı nereye sürüklerse oraya gitmek ve bilgisayarın mantık bilmeceleri içinde, en kısa yolu bulup çıkışa ulaşmak. Fakat bu macerada bir bakıma kullanıcının köleleriyiz. Çünkü bizim çıkışa ulaşmamızı engelleyecek bilmeceleri hazırlayan p. İşte bilgisayarın içine girdik. Birçok arkadaşımız değişik yönlere ayrılıyor. Aman tanrım, burada ne kadar çok kapı var. İşin ilginç yanı, her kapı değişik bir kombinasyonla açılıyor. Önümüzdeki yolun sonunda iki kapılı bir giriş görüyoruz. Üzerinde AND kapısı yazıyor. Bir çok arkadaşımız bu girişin fonksiyonunu bilmediği için, gözlerimizin önünde yok oluyor. Ama biz onlardan şanslıyız, çünkü daha önce AMIGA DUNYASI'nın ilk sayılarında, AND kapısının fonksiyonunu okumuştuk. Girişe yaklaşıyoruz. Artık sıra bizde. İkimizin de kapılardan aynı anda geçmesi gerekiyor. Eğer sen veya ben, kendi kapımızdan daha önce geçmeye kalkarsak, işte o zaman ilahi adaletin ne demek olduğunu anlar ve ebedi huzura kavuşuruz. 3..2..1.. İşte geçtik. Başaracağımızı biliyordum, ama, o da ne uzakta bir OR kapısı beliriyor!. Tanrım bu işkence ne zaman bitecek. Bir kullanıcının yerinde olmak için neler vermezdim...

Gerçeklere dönüş vakti geldi. Artık biz de bir kullanıcıyız ve elektronlara eziyet etme sırası bizde. Onlar için en uygun bilmeceleri hazırlayabiliriz. Fakat bu bilmecelerin de bir düzen içinde olması gerekiyor. Bu düzeni ve bilmecelerin çalışıp çalışmadığımda yine, bilgisayarda bir program yardımıyla yapacağız.

LOGIC WORKS V 3.0

Programımız Logic Works V3.0. Lojik kapılarla hazırlayacağınız bütün devreleri bu programla inceleyebilir, hatta kendiniz için entegre tasarlayabilirsiniz. Bunların yanında, programın kütüphanesinde sizin için daha önceden hazırlanmış. 74 serisi en tegreleri direk olarak devrenize koyabilir veya bu kütüphaneye siz de çeşitli katkılarda bulunabilirsiniz. Herşey çok kolay.

Program iki bölümden oluşuyor, Logic works ve Device Editor.

Bunlardan Device Editor, tasarladığınız bir devreyi MACRO haline getirmek için kullanılır. Böylece kütüphanenize yeni yeni entegreler ekleme fırsatı bulabilirsiniz. Bu bölümü daha sonra inceleyeceğiz.

Lojik works ise, kapı devrelerini iyice öğrenmeye ve sayısal devreler dizayn etmeye yarıyor. Şimdi logic works'un menülerini inceleyelim.

FILE Menusu

New: Yapılmış çalışmayı siler, herşeye baştan başlamak içindir.

Open: Bir devreyi ekrana yüklemek içindir. Buradan herhangi bir macro file'ını çağırdığınızda, macro'yu şema halinde görebilir ve analiz edebilirsiniz.

Open Macro: Kullanmak istediğiniz macro'ları buradan çağırırsanız, macro halinde yüklenirler. Menü barında **macro** isimli bir menü açılır ve yüklediğiniz macro'lar buraya sıralanırlar. Siz istediklerinizi seçer ve devrenizde kullanırsınız.

Save, Save As: Bildiğimiz Save, diskete saklama komutlarıdırlar.

Print Circuit: Devrenizi printer'a basar.

Print Timing: Devrenizdeki sinyallerin zamanlama grafiğini printer'a gönderir.

Quit: Programdan çıkış.

EDIT Menüsü

About Lojik Works: Lojik works'u yapan firma ile ilgili bilgiler.

Name: Buradan, seçtiğiniz yola bir isim verip, o yolla ilgili sinyalleri Timing ekranından izleyebilirsiniz.

Zap: Yaptığınız bir şeyi silmek için kullanılır.

Point: Bu menüyü seçip, herhangi bir yola kliklerseniz, yolun nerelere uzandığını, yol üzerinde işlem yapmadan görebilirsiniz.

Clear Timing: Clock Generator'lerin hepsi sıfırlanır. Timing grafiği silinir. Bütün Hip flop'lar resetlenip. ilk hallerine dönerler.

Show Circuit, Show Timing: İsteğe göre devreyi veya timing grafiğini ön ekrana çıkarır.

OPTIONS Menüsü

Pause: Devrenizdeki saat üreteçlerini (ClockGen) durdurur. Böylece devrenizin zamanlama diagramını daha iyi görebilirsiniz.

Timing Options: Burada karşınıza Timing (Zamanlama) bölümünün parametreleri çıkar. **Resolution,** timing grafiğinin çözünürlüğüdür. Burada çözünürlüğü bar/zaman veya zaman/bar olarak seçebilir, arttırabilir ve azaltabilirsiniz. **References Lines'da** ise. seçtiğiniz bir sinyale ait bilgi reference olarak alınır. Burada: **Fixed Interv.** İki bar arasında sabit kenar sayısı olmasını sağlar. **Falling edge. Raising Edge** ile barın, seçtiğiniz sinyalin inen kenarında mı. çıkan kenarında mı konulacağını belirlersiniz. **None** bar koymamak içindir.

Display Options: Bu bölümde ekranla ilgili bilgiler belirlenir.

Örneğin kapıların gecikme süreleri gösterilsin mi. Arka plandaki referans çizgileri (GRID) kalsın mı. gibi.

Device Parameter: Seçtiğiniz kapının. saat üretecinin veya diğer şeylerin, gecikme süreleri ve on/off zamanları ayarlanır.

DEVICES Menusu

AND: Temel kapılardan olan AND kapısını buradan çağırabilirsiniz. Bu menü 2'li, 3'lü ve 8 girişli AND kapılarını içermektedir.

NOT: AND ve diğer kapıların fonksiyonlarını burada tekrar anlatıp, Amerika'yı yeniden keşfetmemize gerek yok. Bu kapılarla ilgili bilgilen *AMIGA* DÜNYASI'nın ilk sayılarında, Hardware Dersanesi'nde veya INTEL, THOMPSON vs. gibi firmaların 74 LS/S/C/HCT/HC Data Book'larından temin edebilirsiniz.

NAND: Bu menüde, NOT kapısını ve çoklu girişlere sahip olan NAND kapılarını seçebilirsiniz.

OR: Menü çok girişli OR kapıları ve XOR (EXOR) kapısını içerir.

NOR: Buradan da NOR kapılarını çağırabiliyorsunuz.

Buffers: Bu menü TRI-STATE, OPEN COLLECTOR, ve PULL-UP dirençlerini içeren alt menülerden oluşmaktadır

OCBuffers: Open Collector fonksiyonunu içeren bufferdır.

OCNAND: Open Collector fonksiyonlu iki girişli NAND kapısı vardır.

*3S **Buf** I:* Tek girişli Tri-State buffer vardır.

*3S **Buf** 4:* Dört girişli Tri-Stale buffer'lar vardır.

Pullup Sm, PullupLg: Pullup dirençleri bu alt menüden çağırılır.

Combinational: 8 girişli Multiplexer (MUX-8), 8 çıkışlı Demultiplexer (DEC-8) ve 2*4 bit Full Adder (ADD-4)'ü bu menüden çağırabilirsiniz.

Sequantial: Bu menüde temel bloklara devam ediyoruz. Bunlar D-FlipFlop. JK-FlipFlop, gibi flipflop devreleridirler. Ayrıca 4 bitlik sayıcı (Counter-4), 4 bitlik Serial Shift Register (ShiftReg-4) ve 8 bitlik parallel Register (Reg-8)'ı da buradan çağırabilirsiniz. Devrelerinizin Clock girişleri veya sizin istediğiniz kontrol girişleri için gerekli saat üretecini de (Clock-Gen) yine bu menüde bulabilirsiniz.

Input/Output:

Switch: Seçtiğiniz bir girişe Lojik 0 veya lojik 1 vermek için kullanacağınız iki konumlu bir switch'tir.

Probe: Seçtiğiniz çıkışta veya herhangi bir kolda, o anda hangi seviyenin bulunduğunu öğrenmek için, probe'u kullanabilirsiniz.

Hex keyboard: 4 bitlik çıkışı olan HexaDecimal tabanlı bir klavyedir. 4 ayrı switch kullanacağınız zaman, bunlar yerine, bir Hex Keyboard kullanmak daha çok tasarruf ve daha şık bir dizayn sağlar.

Hex Display: 4 girişli bir probe'dur. Yalnız gösterge, girişteki değere göre, 0-F sayılarını gösterir. Pratikte, 7447 entegresine bağlanmış bir Display'e eşdeğerdir.

MACRO

Bu menu, herhangi bir makroyu havzaya yüklediğinizde ortaya çıkar. Buradan makronuzu seçip, devrenizde kullanabilirsiniz.

GEHEL

* Menüden seçtiğiniz kapılan veya diğer araçları, mouse'un sağ tuşuna klikleyip bırakabilirsiniz.

*Parametresini değiştirmek istediğiniz kapı veya bloğu seçmek için mouse'un sol tuşuyla üzerine klikleyin.

*İki nokta arasına bir yol yerleştirmek için. önce noktalardan birinin üzerinde sol mouse tuşunu klikleyin ve mouse tuşunu basılı tutarak diğer noktaya doğru yolunu-

zu çizin.

*Bir yolun sinyal durumunu Timing grafiğinde görmek için, ona isim vermeniz gerekir. EDIT menüsünden NAME'i seçin. Sinyalini öğrenmek istediğiniz yolu mouse'la klikleyin. Pointer bir kaleme dönüşecektir. Ekranda herhangi bir noktaya klikleyip, yolun ismini yazın. Yazdıktan sonra. Timing grafiğinde, yolunuzun sinyal durumu belirecektir. Yolunuzun sinyal durumunun devamlı olarak gözükmesi, devrenizde bir clock gen bulunmasına veya sizin herhangi bir switch'i devamlı olarak açıp kapamanıza bağlıdır.

*Birçok yolun sinyalini aynı anda görebilmek için yolların hepsine ayrı ayrı adlar verin. Sinyallerin yerlerini. Timing diagramındaki sinyal isimlerine klikleyerek değiştirebilirsiniz.

*Yaptığınız bir devreyi macro haline dönüştürmek için, bütün girişlerine ve çıkışlarına birer isim vermeniz gerekmektedir. Yoksa Device Editor devrenizi macro haline getiremez, getirse bile macronuz hatalı olarak çalışır.

*Lojik Works Library disketindeki transistor, direnç, Z80, 6502 gibi lineer elemanlar ve CPU entegreleri sadece sembolik kullanım içindir, bu yüzden bir devre elemanı gibi çalışmazlar.

DEVICE EDITOR

Belki de Lojik Works V3.0 programının en önemli ve en iyi kısmı bu bölümdür. Düşünün bu kere, yarattığınız bir devreyi entegre devre haline getiriyorsunuz. Gerçek hayatta olduğu gibi, bu entegre devre de, sizin devre dizaynlarınızda daha az yer tutuyor ve daha hızlı çalışıyor. Bunların değişik kombinasyonlarıyla, bir bilgisayar oluşturmak sorun bile değil.

Ayaklarımızı yere basma zamanı geldi. Device Editor açıldığında, karşımıza iki bölümden oluşan bir ekran dizaynı çıkar, sol bölümde pinlerin adlarının bulunduğu ekran, sağda ise bizim şematik düzenlemeyi yapacağımız ekran bulunmaktadır.

Program bir tek ana menüden oluşmaktadır.

PROJECT

New: Hafızadaki ve ekrandaki makroları temizler.

Open: Hazır bir makroyu yüklemenize yarar. Device Editor'ü iyice öğrenmek için, daha önceden hazırlanmış macroları yükleyip incelemenizi tavsiye ederim.

Save: Hazırladığınız maeroyu buradan save edebilirsiniz.

*New **Circuit:*** Daha önceden hazırlamış olduğunuz devreyi buradan yükleyebilirsiniz. Bu yükleme esnasında sağ ekranda bulunan entegre resmi silinmez (Daha önceden yüklenmiş ise).

New Picture: Bu menü, sağ ekrana entegrenizin resmini yüklemeye yarar. Bu resmi Deluxepaint'te Med-Resolution modunda 2 renkli olarak hazırlayıp, brush olarak save etmeniz gerekir.

Ama isterseniz. Icon editor vasıtasıyla da hazırlayabilirsiniz.

Quit: Tahminimce programdan çıkmak için kullanılıyor, incelemek lazım.

Devremizi yükledik, resmimizi hazırlayıp, onu da yükledik (resmi hazırlarken, diğer macrolarm resimlerinin büyüklük ve tiplerinden yararlanabilirsiniz). Şimdi yapmamız gereken pinlerin, resim üzerinde nereye konulacağı.

Sol ekrandaki pinlerden birini seçelim, sağ ekrana gelip yukarıda bulunan 4 tip pin ayağından birisini, koyacağımız yere uygun olacak biçimde seçtikten sonra mouse yardımıyla alıp, yerine yerleştirelim. Ne kadar da zor değil mi? Diğer pinleri de bu şekilde yerleştirdikten sonra, hazır olan macromuzu save edelim. Artık macromuzu, lojik works'e, sıcak sıcak servis yapabiliriz.

Macro hazırlamanın verdiği bu yorgunluğu, ancak orta demli, tomurcuk kokulu, mis gibi bir bardak çay dindirebilir. Bardağımı sağlığınıza kaldırıyor ve gelecek ay da gözlerinizin bu yazı dizisini okumasi dileğiyle, satırlarıma son veriyorum.

Saygılar, sevgiler

Doğan Türküler

DEFJAM PACKER V3.2

TUNÇ DİNDAŞ & CEM TANIK

Merhaba! Bazen işte şu programı Crunch ettim, şu programı Pack ettim veya DeCrunch, DePack ettim gibi kelimeler duyar ya da okursunuz. Bazen aklınıza takılabilir; nedir bu Crunch, Pack, DeCrunch, DePack? Ne amaçla kullanılır? Kimler kullanır? Bir Crunch nasıl yapılır? İşte bu sorulara yanıt vermeye çalışacağız.

Crunch kelimesinin sözlük anlamı çiğnemek, ezmek, sıkıştırmaktır. Pack kelimesinin sözlük anlamı ise, bohçalamak, paketlemek anlamına gelir. Bunlardan da anlaşıldığı gibi, bu işlemlerle programlar ya da dosyalar sıkıştırılır. Bunların önlerine «De» eki getirilince o kelimenin zıt anlamı ortaya çıkar. Yani sıkıştırılan programın açılıp hafızaya yerleşmesi gibi. Bazen bir oyun ya da başka bir program yüklenirken karşınıza bir mesaj, mouse işaretçisinin renk değiştirmesi, CLI textlerinin renk değiştirmesi ya da ekranın background'unda çeşit çeşit renklerin geçtiğini görürsünüz. Bu renk değişimi esnasında o dosya decruch ediliyor anlamına gelir. İşte bu belirtileri görürseniz, program crunch edilmiş demektir.

Programların crunch etmekten amaçları oldukça çoktur. Bu amaçları, kısaca şu şekilde belirtebiliriz: O programı kısaltmak, disketlerde daha az yer kaplamasını sağlamak, programın içindeki yazıları değiştirmek isteyenlerden korumak, Amiga assembler'la uğraşan kişiler programlarını çalışabilir hale getirmek, programı daha çabuk yüklemek gibi sebeplerden dolayı programlarını crunch ederler.

Bu crunch işlemini genellikle cracker'lar *(dergimizin 4 ve 5. sayısındaki korsanlar yazısını okuyun)* ve yukarıda da belirtiğim gibi assembler'la uğraşan arkadaşlar sıksık kullanır. Bir programın başına intro atarken disket tamamen doluysa, cracker'lar o zaman genellikle programı crunch etme yoluna giderler.

Sanırım crunch ve pack işleminin ne işe yaradığını, ne olduğunu anladınız. Şimdi sizlere açıklayacağım DefjamPacker, herhangi bir programı crunch etmeye yarıyor. Defjampacker'ı ünlü cracker grup. Defjam yapmış. Programın bir çok versiyonu daha önce piyasaya sürülmüştü. Bu ve bunun gibi programları **PUBLIC DOMAIN** listelerinde görebilirsiniz.

Program ilk yüklendiğinde karşımıza **"Mega-Crunch (y/n)?:"** sorusu çıkıyor. Eğer RAM kartınız yoksa, burayı "n" harfi ile geçin. Eğer RAM kartınız varsa, "y" harfine basın. Bundan sonra çıkacak soruda da, "y" harfine basın. Bilgisayarınız resetlenecektir. DefjamPacker'ı tekrar yükleyin ve aynı şeyleri tekrar yapın. Bu sefer Amiga'nız resetlenmeyecektir.

Daha sonra bizden; **"Low-mem:** $ ", en alçak hafıza adresini girmemizi ister *(Ben Low-mem adresine genelikle $30000 yazarım).*

"High-mem: $ ", en yüksek hafıza adresini girmemizi ister *{Buraya da genelikle $70000 yazarım).* Eğer RAM kartınız yoksa, buraya fazla büyük bir adres girmeyin, yoksa Amiga'nız crash olur. Eğer crunch edeceğiniz program çok fazla büyükse, o programın büyüklüğüne göre bir değer vermeniz gerekir.

Bundan sonra DefjamPacker, Low-mem adresiyle High-mem adresi arasında kalan adresleri temizler.

Scan-Width: Burada program bizden sıkıştırma yoğunluğunu ister.Bu vereceğimiz sayı. **$10** ile **$8000** arasında bir değer olmalıdır. Eğer çok büyük bir değer verirseniz, crunch işlemi çok uzun sürer. Tabii bu crunch etmek istediğiniz programın büyüklüğüne de bağlıdır. Buraya **$100** ile **$200** arasında bir değer verirseniz, sizin için daha iyi olacaktır. Ama eğer ben beklerim diyorsaız, hiç vakit kaybetmeden **$8000** yazın. 150 yaşınızda dergiye crunch bitti diye mektup yazarsınız.

Sıkıştırma yoğunluğunu da verdikten sonra, karşımıza **"Load type (r=reloc,** o plain. **t=tracdisk):"** seçeneği geliyor. Bizim amacımız crunch etmek olduğu için o ve t seçeneklerine fazla girmeyeceğim. Eğer burada o seçeneğini seçerseniz, istediğiniz bir programın başlangıç ve bitiş adreslerini öğrenirsiniz, t seçeneği ise dataları disketin tracklarından okur ve crunch eder. Burada bizim kullanacağımız, 'r' seçeneğidir.

Buraya kadar her şeyi doğru yaparsanız, **"Load-address:** $ " ile crunch edilecek programın yükleme adresini isteyecektir. Bu adres, Low-mem seçeneğine verilen adresten küçük, High-mem seçeneğine verilen adresten de büyük bir değer olmamalı.

Crunch edilecek programın yükleme adresini verdikten sonra, tekrar Load-type seçeneğine gelecektir. Burasını **RETURN** ile boş geçin. Artık crunch başlayacaktır. Program crunch edilirken **"Old:"** programın eski, crunch edilmeden önceki değeri. "New:", programın yeni. crunch edildikten sonraki değeri. Eğer New değeri, Old değerinden büyükse o zaman program kısaltılmamış aksine büyümüş demektir. Her şey bittikten sonra program sizin **RETURN**'e basmanızı bekler.

Bundan sonra karşımıza, save file bölümü gelir.

JMP (JSR) address: Basic'teki RUN komutunu bilmeyen yoktur. JMP ve JSR komutunu da, Basic'teki Run komutuna benzetebiliriz. Buraya girilecek adres, crunch edilen programı çalıştırmak için kullanılır. Şimdi buraya Load-address de verdiğimiz adresi yazın.

Flash-reg: Burada, programın decrunch'ı esnasında; background, CLI textleri ya da mouse işaretçisi renklerinin hangisinin değiştirileceğini belirtirsiniz. İstediğiniz seçeneğin numarasını, buraya yazın. Bundan sonra gelen seçeneği, n harfi ile geçin. Artık programı crunch ettiniz ve sıra programı kayıt etmeye geldi. İçinde boş yer olan bir disket takın ve programın ismini yazarak diskete kaydedin. Yanlış işlemlerde, crunch ettiğiniz dosyaları kaybedebilirsiniz.

DefjamPacker bu kadar. Eğer bu konuda merak ettiğiniz bir şeyler varsa bana yazın, mektuplarınızı bekliyorum. Bundan sonra her ay sizlere değişik bir cruncher programını açıklayacağız. Tabi ki bunların tamamı değişik programlar. Kimi çalışabilir dosyaları, kimi de data dosyalarını crunch ediyor. Bu arada bu işlerle uğraşanlara minik bir not. **BYTEKILLER cruncher'mın** yeni versiyonu ülkemize geldi. Oldukça değişik özelliklere sahip olan programın açıklamasını gelecek sayılarımızda bulabilirsiniz. Gelecek ay değişik bir cruncher programında buluşmak üzere.

Hoşçakalın...

AMIGA C

CENKER ÖZKURT

Bu ayki konumuz, Dizi ve İşaret değişkenleri. Bildiğiniz gibi. geçen ay fonksiyonları ve C'nin program yapısını tam olarak öğrenmiştik. C öğrenecek arkadaşlara herşeyden önce şunu belirtmek isterim ki, yeni bir konuya geçmeden önce, bir önceki konuyu tam olarak öğrenin. Bu konularda kalacak bir eksiklik yeni konulara da yansıyacak ve öğrenmenizi zorlaştıracaktır. Konuları anlamanın en iyi yolu da, bol bol örnekler yapıp bunların üzerinde çalışmak. Fakat başlangıçta örnek üretmek zor olabilir. Bundan sonra ben de bu konuda sizlere daha fazla yardımcı olmayı düşünüyorum. Diğer bir deyişle, bundan böyle sizlere kendi hazırladığım örneklerle yardımcı olmayı çalışacağım. Çünkü The C Programming Languages" kitabından verdiğim örneklerin çoğu, yeni başlayanlara göre biraz ağır gelmekte. Bu sayımızdan başlayarak vereceğim yeni ve basit örnekler, sizin konuyu daha rahat anlamanızı sağlayacaktır.

Şimdi ilk olarak işaret değişkenlerini tanımlayarak bu ayki konumuza başlayalım.

İşaretler, değişkenlerin adresini göstermek için kullanılır. Yalnız işaret değişkenleri kullanırken dikkatli olmak gerekir. Farklı bir yazılımı olduğundan dolayı, programın anlaşılırlığını etkilemektedir, işaret değişkenlerinin diğer değişkenlerden adres gösterme dışında fazla bir farkı yoktur. Aynı şekilde global ya da local olabilirler, int, char veya diğer değişken tiplerinde tanımlanabilirler. Kullanım şekli bakımından oldukça yararlıdır.

İŞARETLER ve ADRESLER (Pointers and Adresses):

İşaret değişkenleri, devamlı olarak istenilen bir adresi gösterebilir ve bu adresin değerini değiştirebilir. Değişkenlerin adresini öğrenmenin diğer bir yolu da, '&' operatörünü kullanmaktır. Ama bu, gerçek anlamda 've' operatörü değildir. Yalnız adresini öğrenmek istediğimiz değişkenin başına konulur. Örnek olarak px ve x iki integer değişken olsun. px değişkenini, x değişkeninin saklandığı adresi göstermek için kullanalım. Yani,

```
px=&x;
```

olarak yazılır. Buradaki işlem sonucunda px, x değişkeninin kullandığı adresi gösterecektir. Eğer biz x değişkeninin kullandığı adresle oynamak istersek, bunu px değişkenini işaret değişkeni olarak kullanarak yapabiliriz.

Bir değişkeni işaret değişkeni olarak tanımlamak için '*' operatörünü kullanırız. Aşağıdaki örnekte x ve y int, px pointer (işaret değişkeni) olsun:

```
y=*px;
```

Burada, px bir pointer değişkendir, px'in başına '*' işareti koyarak px'in göstermiş olduğu adresin değerini alabiliriz.

```
px=&x;
y=*px;
```

Yukarıdaki örnekte ise px, x değişkeninin adresini almakta. Bu işlem sonucunda y değişkeni, x değişkeninin değerini alacaktır. Bu işlemlerden önce değişken tanımlamaları ise şöyle yapılmaktadır;

```
int x, y;
int *px;
```

Örnekten de anlaşılacağı gibi *px tanımlaması, diğerlerine göre biraz yeni. Tek fark ise, değişkenin başındaki '*' işareti. Böylece px artık bir pointer değişkenidir.

Şimdi pointer değişkenlerinin diğer kullanım şekillerine bakalım.

```
y=*px + 1;
printf("y=%d",*px);
```

Bu örnek px'in gösterdiği adres değerinin bir fazlasını yazar.

```
y=*(px+l);
printf("y=%d",*px);
```

Bu örnekte ise, px'ten bir sonraki adresin değeri ekrana getirilmektedir.

```
*px=0;
```

px'in gösterdiği adresin değeri sıfırlanır.

```
*px+=l;
```

px'in gösterdiği adresin değeri bir artar.

İŞARET DEĞİŞKENLERİNİN FONKSİYONLARLA KULLANIMI:

Bir fonksiyonun içinde işaret değişkeni kullanılıyorsa, fonksiyon çağırılırken parametreler adres olarak verilir. Çünkü burada işaret değişkenleri tanımlandıktan sonra verilen parametreler, adres olarak alınmakta ve bu değişkenlere atanmaktadır.

```
swap(x,y)
int x,y;
{
        int temp;

        temp=x;
        x=y;
        y=temp;
}
```

Buradaki örnekte, x ve y'nin değerleri yer değiştirilmektedir. Fakat bu değişikliği yalnızca swap() fonksiyonu içinde kullanabiliriz.

```
swap(&px, &py)
int *px,*py;
{
        int temp;

        temp=*px;
        *px=*py;
        *px=temp;
}
```

Bu kullanım daha doğrudur. Çünkü artık değişkenler arasındaki değişikliği başka bir fonksiyonda da kullanabiliriz.

Buradaki örnek ise, hex olarak 30000'den 3000f'a kadar olan adreslerin içeriğini gösteren bir programdır.

```
main()
{
        int *pa;
        int f,a;

        pa=0x30000;

for(f=0;f<=0xf;f++) {
a=*(pa+f);
printf("Adres=%x
Değer=%d",pa+f,a);
        }
}
```

Aşağıda vereceğim örnek ise, oldukça kullanılan bir örnektir. Mouse'unuzun sol tuşunu kontrol eder. Oxbfe00l adresi, bize mouse kontrol adresini vermektedir. Sol tuşa basıp adresi okuduğumuzda, 188 değerini alırız. Bu sayede mouse kontrolünü yapmış oluruz.

```
main()
{
        int *pm;
        pm=0xbfe001;
        printf("Devam için Sol Mouse tuşuna
basınız.");
        while(*pm!=188);
```

```
}
```

Şimdiki örnekte ise, her tuşun gerçek port kodunu öğrenebilirsiniz.

```
main()
{
        int *mouse=0xbfe001;
        int *key=0xbfec01;

        printf("Durmak için Sol Mouse tuşuna basınız.");
        while(*mouse!=188) {
      printf("kod=%d",*key);
}
}
```

Daha önce de söylediğim gibi, bu örnekleri çoğaltmak mümkün. Ben sizlere en çok kullandığım türden örnekler vermeye çalıştım. Siz bu örnekler üzerinde oynayarak konuya hakim olmaya çalışabilirsiniz.

İŞARETLER ve DİZİLER:

C'de pointer'lar ve diziler arasında oldukça sıkı bir bağ vardır. Dizilerdeki herhangi bir indise pointerler sayesinde rahatça ulaşabilirsiniz.

Aşağıdaki örnekte 'a', on elemanlı integer bir dizi olsun. Bu dizinin örneğin beşinci elemanına pointerler ile ulaşmaya çalışalım:

```
        int a[10];
        int *pa,x;
pa=&a[0];
x=*(pa+5);
```

Bu örnekte pa, a değişkeninin ilk adresini gösterecek şekilde tanımlanmaktadır. Doğal olarak beş byte sonrası da, a değişkeninin beşinci elemanının değerini verecektir.

```
        pa=&a[0];
  yerine;
      pa=a;
```

da diyebiliriz.Ya da aşağıdaki örnekte olduğu gibi kullanabiliriz; f() bir fonksiyon olsun,

```
        f(&a[2]); yerine f(a+2);
```

gibi. Şimdi ise, iki dizinin birbirine eşitlenmesi örneğini inceleyelim.

```
strcpy(s, t)
char s[], t[];
   {
        int i;

        i=0;
        while((s[i]=t[i]) !='0')
            i++;
   }
```

Yukarıdaki örneği pointerlar ile yapalım,

```
strcpy(s, t)
char *s, *t;
   {
        while((*s=*t) !='0') {
            s++;
            t++;
        }
   }
```

Bu örneği daha kısa biçimde yazmak gerekirse,

```
strcpy(s, t)
char *s, *t;
   {
        while((*s++=*t++) !='0');
   }
```

'0' ifadesini, dizinin sonuna gelip gelmediğimizi kontrol etmek için kullanıyoruz. Fakat bunu en kısa biçimde şöyle de yazabiliriz.

```
  strcpy(s, t)
  char *s, *t;
   {
        while(*s++=*t-H-);
   }
```

Burada, her iki dizinin değerinin sıfır olması şartıyla programdan çıkılabilir.

Dikkat ettiyseniz, pointerlar sayesinde istediğimiz bir değişkenin değerini rahatlıkla okuyup değiştirebiliyoruz. Bu da, programcılık açısından yukarıdaki örneklerden de anlaşılacağı gibi oldukça kolaylıklar sağlamakta. Fakat pointerlerin yararlan bu kadarla bitmiyor. Bu yalnızca bir başlangıç. Bundan sonraki örneklerde de sıkça kullanacağımız pointer değişkenleri tam olarak anlamaya çalışın.

Bu aylık bu kadar. Gelecek aya oldukça önemli olan Structures (yapılar) konusunu inceleyeceğiz.

Hepinize iyi çalışmalar...

HARD DISK'LER

DR. Abdulkadir SIRMA

Eğer bilgisayarınızı açtıktan. Workbench ekranını görünceye kadar geçen zaman size uzun gelmeye başlamışsa...

Eğer bir programın yüklenmesini sabırsızlıkla beklerken disk sürücünüzden gelen hart hart kaşıntı sesleri sinirlerinizi bozmaya başlamışsa...

Eğer birkaç disketlik oyun veya programlarla uğraşırken ikide bir disket değiştirmek zor gelmeye başlamışsa...

Eh, artık sizin de bir HardDisk almanızın zamanı gelmiş demektir. Unutma yın ki, Amiga 500 ilk aldığınız günkü sınırlarına mahkum değildir.

Kararınızı verip paranızı denkleştirirseniz, sıra gelir **"hangi harddisk"** sorusuna cevap bulmaya. Öyle ya. harddisk dediğiniz bir defa alınır. Bir gün gelip **"keşke bunu değil de ötekini alsaydım"** demektense, gelin birlikte belli başlı bazı seçenekleri gözden geçirelim. Sizler için, bir tanesi Türkiye'den de temin edilebilen toplam dört ayrı marka hard disk hakkında çeşitli bilgiler derledik. Tanıtacağımız bu hard disk'ler bilgisayarınıza 20 ila 40 MB depolama kapasitesinin yanında, 2 ila 8 MB Fast RAM ekleme imkanı da sağlamaktadır.

ÖNCE **BİRKAÇ UYARI**

Bir harddisk alıp, onun geniş ve ferah kayıt alanını programlarınızla doldurmaya başlamadan önce, Amiga'nızın bu imkanlardan ne kadar verimle yararlanabileceğinden emin olmanız gerekiyor. Sanırım bu noktada söylenebi ecek en önemli konu, Amiga 500'ünüzün Kickstart versiyonu. Eğer bilgisayarınızın Kickstart versiyonu 1.2 veya daha eski se, hard disk almadan önce bir servise uğrayıp Kickstart ROM'unu yenisi ile değiştirmenizde fayda var. Çünkü Kicksart 1.3, getirdiği birçok yenilikle birlikte nard disklerin Autoboot *(harddiskten otomatik açılabilme)* özelliklerini de desteklemektedir.

Amiga'nızın Kickstart versiyonunu bilmiyorsanız, öğrenmek çok kolay. Hiç disket takmadan bilgisayarınızı açıp ekrana bakın. Eğer ekranda bir el sizden Workbench 1.3'ü istiyorsa, Kickstart versiyonunuz 1.3 demektir. Ama Workbench 1.2'yi istiyorsa, yine de paniğe kapılmanıza gerek yok. Hemen hemen her Amiga servisi **"cüzi bir ücret"** karşılığında ROM'unuzu değiştirerek 1.3'ü ister hale getirebiliyor.

DEĞERLENDİRMELER NASIL YAPILDI?

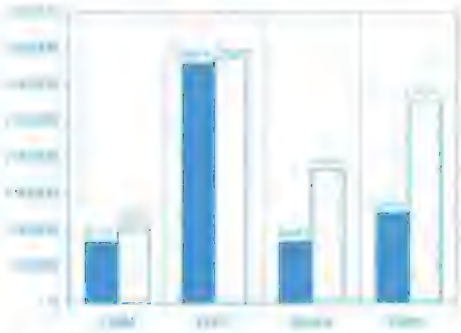
Amiga 500 kullanıcılarına alacakları harddisk için seçenekler sunmak ve herbiri hakkında bir ön fikir verecek özellikleri ortaya koymak amacıyla hazırlanan bu yazıda, edinilen bilgilerin büyük bir kısmı Michael Sinz'in DiskSpeed 3.1'i sayesinde oldu. DiskSpeed 3.1, hard disk üreticileri arasında drive performansının belirlenmesi için bir nevi "de facto" standart sayılmaktadır.

ilk üç test, harddisklerin her birine Workbench 1.3 ve ilgili dosyalar yüklenerek yapıldı *(Şekil 1,2 ve 3)*. Bu üç test bir araya geldiğinde, Amiga'cıların çoğunun kendi Amiga'lannı kullanma koşullan taklit edilmiş oldu. Örneğin; geri planda üç boyutlu bir obje hesaplanırken, aynı anda bir resim programı, bir modem programı ve bir kelime işlemci çalıştırmak gibi. Gerçek anlamda bir multitasking çalışma ortamı oluşturul du. Basit ve anlaşılır olması için, bütün grafikler 256 KB'lık bir buffer kullanılarak çizildi. İlk şekilde 1 saniyede oluşturulan byte sayısı, ikinci şekilde okunan ve üçüncüde ise yazılan byte sayısı grafiklerle gösterilmiştir.

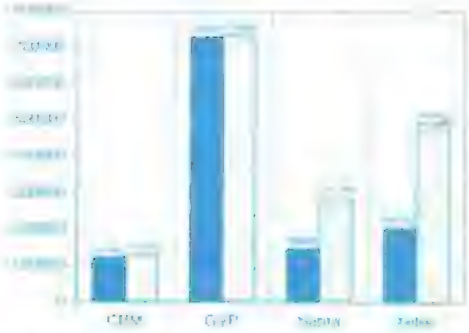
Şekil 4, 5, 6 ve 7'de, her harddisk için 1 saniyede oluşturulan, açılıp kapatılan, aranan ve silinebilen dosyaların sayısı görünmektedir.

Şekil 8, belirli bir dosyanın 1 saniyede kaç defa serbestle nip yeniden okunabildiğini gösteriyor. Bu 8 şekil, hem DMA meşgul ve CPU stress altında iken, hem de her ikisinin serbest olduğu durumu birlikte göstermektedir.

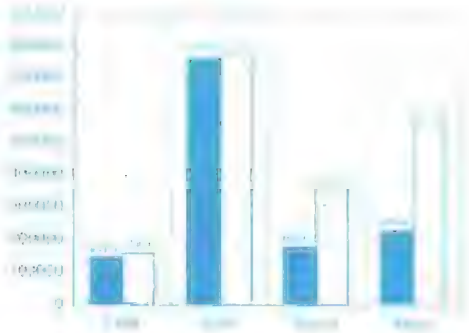
Son olarak Şekil 9'da, iki test bir arada gösterilmiştir. Birinci test standart bir Workbench 1.3'ün yüklenme süresidir. Power düğ meşinin açılışından Startup-Sequence'nin bitmesine ve Workbench ekranının görülmesine kadar geçen süre,



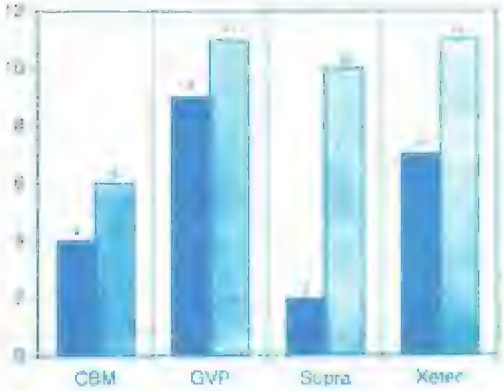
ŞEKİL 1. Saniyede yaratılan byte.



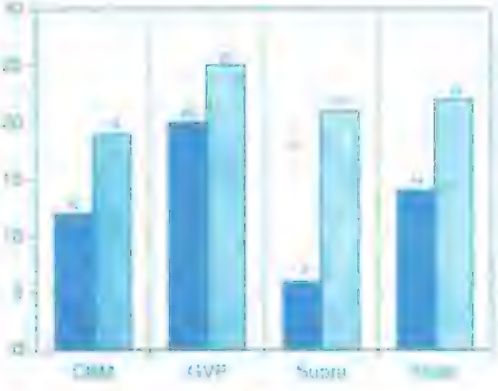
ŞEKİL 2. Saniyede yazılan byte.



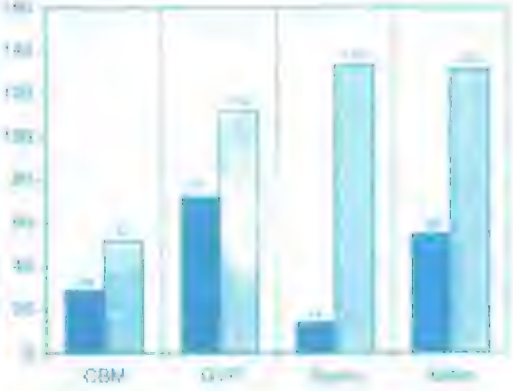
ŞEKİL 3. Saniyede okunan byte.



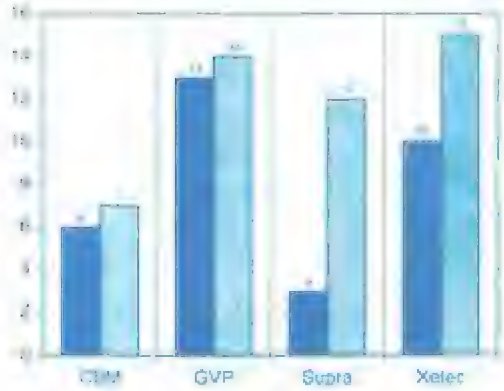
ŞEKİL 4. Saniyede yaratılan dosya.



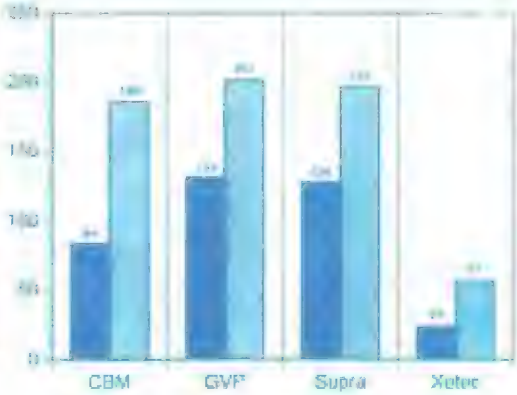
ŞEKİL 5. Saniyede açılıp/kapatılan dosya.



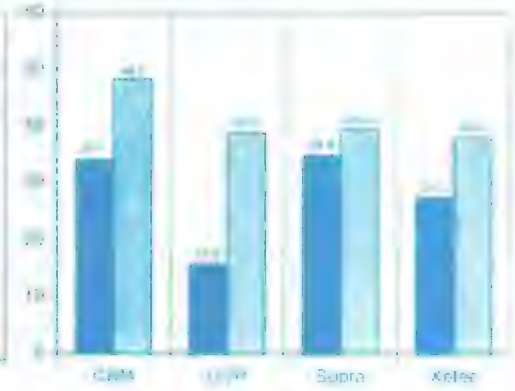
ŞEKİL 6. Saniyede incelenen dosya.



ŞEKİL 7. Saniyede silinen dosya.



ŞEKİL 8. Belli bir dosyayı okurken sürücü kafasının saniyede kaç kez hareket ede-



ŞEKİL 9. iki test'in grafiği:
(1) Workbench'i baştan yükleme süresi,
(2) yeni bir index oluşturma süresi.

■ DMA ve CPU meşgul
□ DMA ve CPU meşgul değil

■ DMA ve CPU meşgul
□ DMA ve CPU meşgul değil

■ Workbench'i yükleme süresi
□ Yeni bir index oluşturma süresi

Supra 500XP

Supra 500XP'nin en önemli özellikleri, iyi bir performansa sahip olması ve kolay takılabilmesi. İçinde, bilgisayarınızın CPU portuna bağlanan 40 MB'lık bir drive. SCSI devresi. 8 MB'a kadar Fast RAM için soketler ve başka SCSI cihazlar için CPU portunun *(system bus çıkışının)* bir pass-through bağlantı mevcut. Kutunun sağında yer alan bir grup **DIP** *(Dual Inline Package)* switch ile SCSI cihaz numarası rahatlıkla değiştirilebiliyor ve autoboot özelliği ile birlikte drive açılıp kanatılabilivor.

Dayanıklı metal kutunun içinde. 2 MB'a kadar Fast RAM için hazır 16 soketi bulunan devre kartı ve onun üzerinde yer alan Conner Peripherals'in CP3040 model 3 inçlik drive'ı var. 2MB Fast RAM için 16 tane standart 256Kx4 bit DRAM çip takmanız gerekiyor. 2 MB'dan daha fazla

Fast RAM takmaya niyetliyseniz, ZIP RAM adaptör kartına ihtiyacınız var. Ayrıca alınabilen bu kart. devre kartı üzerine takılıyor ve Fast RAM'ı 8 MB'a kadar yükseltebilme imkanı sağlıyor. Yalnız, bu karttaki soketlere takılması gereken 1 MBx4 bit ZIP RAM cipleri hem zor bulunuyor, hem de fiyatları oldukça pahalı. Eğer 2 MB'ın üzerinde Fast RAM kullanacaksanız, Supra'nın ayrıca sattığı harici güç kaynağına da ihtiyacınız olacak.

500XP'nin takılması oldukça basit ve günlük kullanımı da oldukça emin ve güvenilir. Gayet güzel hazırlanmış olan kullanım kitapçığı sayesinde, 5 dakikadan az bir süre içerisinde Amiga 500'ün sol kenarındaki CPU portuna takıp denemeye başlamak mümkün. Karmaşık bağlantılarla boğuşmak veya yetersiz hazırlanmış kitapçıklarla uğraşmak istemeyenlere rahatlıkla önerilebilir.

Özellikleri:

Marka ..... : Supra 500XP
Taban fiyat...: $895 (2 MB RAM dahil)
Seçenekler .: RAM adaptör kartı, S279.95, harici güç kaynağı, $49.95
Autoboot özelliği : Var
Garanti süresi...: 1 yıl
Performans..... : Çok iyi
Takılma kolaylığı : Çok iyi
Dokümanlar.....: Çok iyi
Genel ..... : Çok iyi

G VP Impact Series II A500+

Eğer Amiga 500'ünüz için en hızlı harddisk'i almayı düşünüyorsanız, bu harddisk tam size göre. Ayrıca çok güzel tasarlanmış düzgün dış hatları, Amiga 500 ile birlikte estetik bir görünüm sunuyor, ikisi birbirine takıldığında tek bir parçaymış gibi görünüyorlar. Dış görünüm herşey demek değil tabii. İçinde, GVP'nin SCSI devre kartının gerisine yerleştirilmiş 49 MB'lık bir Quantum Prodrive *(Model LPS)* 3 inç drive mevcut. Bundan başka, herbiri size 2 MB Fast RAM sağlayabilecek dört tane -şimdilik boş- SIMM *(Single inline Memory Module)* soketi var.

8 MB RAM kartlarının takılması beklenilenden biraz daha fazla zaman alıyor. Bunun nedeni, GVP'nin el kitapçığındaki açıklamaların biraz zihin karıştırıcı olması. İsterseniz, 8 MB'ın hepsini bir defada Jeğil de, ihtiyaç duydukça 2 MB'lık kademeler halinde alıp takmanız mümkün.

Hard diskle birlikte kendi harici güç kaynağı da veriliyor. Ön paneldeki bir düğme aracılığıyla hard diskin autoboot özelliği devre dışı bırakılabiliyor. Bu düğme, bilgisayarınızı bir floppy disk ile açmak istediğinizde *(örneğin oyun oynarken)* işe yarıyor. Harddiski bağlamak için Amiga 500'ün sol tarafındaki CPU slotunun kapağı açılıp, harddisk buradaki system-bus çıkışına takılıyor. Sonra yapılacak tek şey, harddiskin güç kaynağını ve tabii Amiga'yı açmak.

GVP aynca FAAASTPREP adı altında çok güzel bir utility paketi de sunuyor. Bu paket yeni başlayanlar için harddiskin otomatik hazırlanmasının yanında, deneyimli kullanıcılar için harddiski partisyonlara ayırabilme imkanı da sağlıyor.

Herşeyi bir araya geldiğinde, GVP'nin bu harddiski harika bir performans sergiliyor. Karşılaştırılan diğer harddisklerin hepsini geride bırakan Impact Series **II,** bir **"cold reset"**ten tam bir Workbench ekranına kadar sadece 16 saniyeye ihtiyaç duyuyor.

Özellikleri:

Marka ..... : GVP Impact Series II
Taban fiyat.....: $799
Seçenekler ..... : Fast RAM kiti, $269
Autoboot özelliği : Var
Garanti süresi...: 1 yıl
Performans.....: Harika
Takılma kolaylığı : Çok iyi
Dokümanlar.....: İyi
Genel..... : Harika

Xetec FastTrak:

Xetec'in FastTrak sistemi, A500'e harddisk takmanın birden fazla yolu olduğunun bir örneği. Bu yüksek kaliteli harddisk sistemi, iki parça olarak geliyor. Bir tanesi CPU expansion portuna takılan ana SCSI modülü, öteki ise 52 MB'lık bir Quantum *(Model LPS)* 3 inç drive taşıyan kutu.

Drive'ı taşıyan kutunun içinde ayrıca 40 Watt'lık bir güç kaynağı ve soğutma fanı da bulunuyor. Drive kutusu ile SCSI ana modülü arasındaki bağlantı, 25 uçlu bir kablo ile yapılıyor. SCSI kartının yanına, system-bus ve patentli DMA *(Direct Memory Access)* devresi için bir pass-through bağlantı yeri konulmuş. Bunlar disk ile bellek arasındaki veri alışverişinde performansı bir hayli yükseltiyor.

FastTrak sistemi, bu dizaynıyla yapılan testlerde kayda değer ölçüde iyi performans gösteriyor. SCSI modülünü içeren kutuda Fast RAM için bir soket mevcut. Bu sokete, üstünde 8 MB'a kadar RAM ciplerine yer olan bir bellek genişletme kartı takılabiliyor.

İlk bakışta iki parçalı bir sistem insana pek cazip gelmiyor ama, masa üzerinde kapladığı alan herhangi bir standart Amiga 500 hard diski ile hemen hemen aynı. Uygun dizaynı sayesinde drive'ı içeren kutu, monitörün altına yerleştirilebiliyor. Bu da önemli ölçüde yer tasarrufu sağlıyor.

Güzel hazırlanmış dokümanı sayesinde kuruluşu sadece birkaç dakika süren bu sistem, uzun süre kahır çekecek bir hard disk arayanlar için iyi bir seçenek olabilir.

Özellikleri:

Marka....: Xetec FastTrak
Taban fiyat.....: $650
Seçenekler : RAM genişletme kartı. $75
Autoboot özelliği : Var
Garanti süresi...: 1 yıl
Performans : Çok iyi
Takılma kolaylığı: Çok iyi
Dokümanlar ..... : Çok iyi
Genel..... : Çok iyi

Commodore A590:

Commodore'un A590 hard diski, güzel hazırlanmış bir dokümanla geliyor. Ama, diğer bazı yönleri -örneğin 20 MB'lık küçük kapasitesi ve düşükçe kapasitesi- onu genel değerlendirmede orta düzeye indiriyor. Bu hard disk de diğerleri gibi CPU portuna takılıyor. Kutusu içinde bir SCSI interface devresi, bellek-disk erişimini hızlandıran özel DMA devresi, 2 MB'a kadar Fast RAM için çip soketleri ve dışardan ek SCSI cikazlar bağlama olanağı sağlayan bir pass-through bağlantı yeri mevcut.

A590, GVP'nin Series II drive'ı kadar güzel olmasa da, onun gibi Amiga 500 ile uyumlu bir kutu dizaynına sahip. Kutuda, üzerinde 2 MB'a kadar Fast RAM cipleri için soketleri olan küçük bir devre kartî ve onun üzerine yerleştirilmiş 20 MB'lık bir drive var. Diğerlerinden farklı olarak, A590'a Fast RAM ciplerini takmak oldukça zahmetli ve zaman alıcı. Çünkü, boş soketler Drive'in altında kalıyor ve cipleri takabilmek için drive'ı söküp yerinden kaldırmak gerekiyor. Fast RAM artırımı 512 KB'lık kademeler halinde yapılabiliyor.

Ortalama bir günlük kullanımla aylarca hiç problem çıkarmadan çalışabilen A590, tam bir emektar! Commodore'un birlikte verdiği kitapçık da oldukça iyi hazırlanmış. Başka bir tercihe yönelmenize neden olabilecek iki şey, 20 MB'lık küçük depolama kapasitesi ve buna oranla yüksekçe kalan fiyatı.

Özellikleri:

Marka.....: Commodore A590
Taban fiyat ..... : $629
Seçenekler.....: 2 MB Fast RAM (fiyat sabit değil)
Autoboot özelliği : Var
Garanti süresi...: I yıl
Performans .....: Yetersiz
Takılma kolaylığı : Çok iyi
Dokümanlar.....: Çok iyi
Genel .....: İyi

SATICI ADRESLERİ;

Commodore Business Machines:
1200 Wilson Drive West Chester,
PA 19380 215/431-9100

Commodore Türkiye Temsilcisi:
Teleteknik A.Ş.
Rıhtım Cad. Nesli Han No:207-2
80030 Karaköy/İstanbul

GVP
600 Clark Ave. King of Prussia,
PA 19406 215/337-8770

Supra Corp.
1133 Commerical Way, S.E. Albany,
OR 97321 -9944 503/967-9081

Xetec
2804 Arnold Rd. Salina, KS 67401
913/827-0685

BASIC DERLEYİCİLERİ

A miga'nin diğer dilleri (C, *Assembler vs.)* ile karşılaştırıldığında, BASIC bir hayli yavaş kalmakta. Bu sorunu ortadan kaldırmak için, bazı programcı firmalar BASIC programları en hızlı programlama dili olan makine diline çeviren derleyiciler *(compiler)* çıkarttılar. Şimdi bu derleyicilerin çalışma şekillerini ve örnek olarak seçtiğimiz iki-üç tanesini inceleyelim.

Cem GENCER

Evet, Amiga'da **BASIC** dili ile çalışmış olanlar bilirler; program biraz uzamaya başladığında çalışması yavaşlar. Bunun sebebi, **WorkBench** ile birlikte verilen **ABASIC**'in compiler değil de, bir interpreter olması. Şimdi bilgisayara yabancı olanlar soracak: **'Interpreter ne demek?'.** Interpreter, compiler programlama dilinin temel çalışma şeklini anlatır. Compiler'larla, program genellikle bir text editörüyle yazıldıktan sonra CLI'dan bazı komutlar kullanarak ya da ayrı bir program sayesinde makine diline çevrilirler. Bir programı compile etmek, programın uzunluğuna göre değişecektir; fakat genelde bu işlem 2-3 dakika sürer. Compiler'ların bir ufak dezavantajı varprogramı bir hayli uzatırlar ve genelde compile edilen bir programı herhangi cruncher yardımıyla sıkıştırmak mümkün değildir. Programın uzamasının sebecompiler'ın, kullanılan tüm komutların ne dili karşılıklarını programın sonualt-rutin olarak yerleştirmesidir. Fakat bazı compiler'larda bu sistem değiştirilmiştir. Örneğin **HiSoft BASIC,** programı compile edince diğer compiler'lara göre çok daha kısa bir dosya yaratır. Fakat bunu çalıştırabilmeniz için, **HiSoft** BASIC'in ana disketinde **LIBS di rectory** 'sinde yer alan **HiSoft Basic.library** dosyasını da compile edilmiş programın bulunduğu disketin **LIBS directory** 'sine aktarmalısınız. Bunun sebebi, bu gibi compiler'ların BASIC kontlarının makine dilinde karşılıklarının sistem library'si *(sistem rutinlerinin -olunduğu alt-rutin paketi)* gibi bir dosyada saklanmasıdır.

Ayrıca compiler'ların pek büyük olma-

Yan bir sorunu daha var: hazırladığınız dosyaları, ASCII dosya olarak compiler'a atarma gereği. Bunun anlamı, program dosyası içinde yazıcı kumanda karakterle *Escape kodları)* gibi, ASCII tablosunda yer almayan kodlan direkt olarak kullanamayışınızdır. Bunları, ancak DATA satırlarında sayısal karşılıkları ile tanımladıktan sonra program içinde READ komutunu kullanıp okutarak kullanırsınız. Fakat bu da bir bakıma avantajdır. PC gibi standart BASIC komutlarıyla çalışan bilgisayarda mevcut istediğiniz bir BASIC programı, Amiga'ya aktarıp doğrudan compile edebilirsiniz. Bu da, bir hayli hazır BASIC programa sahip olmanız anlamına gelmekte.

Amiga BASIC'in değişik bir huyu daha var; programlan kaydederken SAVE komutunda hiçbir takı kullanmazsanız, program dosyanız sıkıştırılarak kaydedilecektir. Bu sayede programlarınız diskette daha az yer kaplarlar; ancak bu da, compiler'lar için sorun çıkanr. Nedeni gayet açık; dosyalar sıkıştırıldığında, saf ASCII yazı dosyaları olmaktan çıkarlar. Böyle bir dosyayı yukarıda da belirttiğim gibi compiler yüklememekte ısrar edecektir. Bunun da çözümü gayet basit: Dosyayı AmigaBASIC'te yükledikten sonra diskete **SAVE "<isim>",A** komutu ile kaydedin.

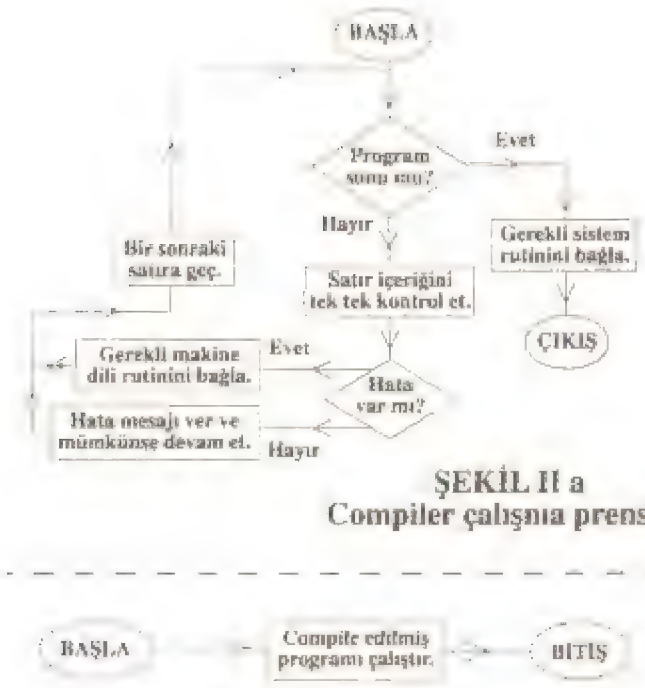
Interpreter ise, AmigaBASIC gibi editörü de üzerinde olan ve hiçbir bekleme süreci olmadan programları yükledikten sonra doğrudan çalıştırabileceğiniz bir programdır. Burada program çalıştırıldığında, sadece programın işlenen satırı makine diline çevrilir. Bu, tabii ki büyük bir hız kaybı oluşturur. Hele bir de programda alt-rutinler ve dallanmalar *(GOTO..., GOSUB..., CALL...)* fazlaysa, program daha da yavaşlar. Interpreter'lara en güzel örnek, Amiga BASIC'tir. **HiSoft BASIC, GFA-BASIC** ve **AC-BASIC** ise compiler'lar arasında yer alır.

Compiler ve interpreter arasında bir bakıma büyük bir benzerlik vardır; ikisi de programın işlenmesi gereken satırını karakter karakter hafızadan okurlar ve bu karakterlerin doğruluğunu, sıralanışlarını ve özel işaretlerin yerlerini kontrol ederler. Ancak bu şartların hepsi yerine gelirse, o satır makine diline çevrilir. Interpreter, çevrilen bu satırı hemen çalıştırır; fakat compiler, makine diline çevrilen bu satın öncekilerin sonuna gelecek şekilde hafızaya atar ve bir sonraki satırın kontrollerine geçer.

Compiler ve interpreter'ların çalışma şeklini Şekil I ve Şekil II'den de anlayabilirsiniz. Ayrıca bir program satırı kontrol edilirken yapılan işlemleri, Şekil IH'teki akış diyagramında görebilirsiniz.

Gelelim inceleyeceğimiz üç compiler'a; bunlar **AC-BASIC, HiSoft BASIC** ve **GFA-BASIC**'dir. Niye bunları seçtiğimi soracak olanlara cevabım gayet basit; diğer compiler'lar ülkemize gelmediğinden, pek onlara değinmek istemiyorum. Ayrıca **AMOS** gibi standart BASIC dilindekile-

ŞEKİL I
Interpreter çalışma prensibi.



ŞEKİL II a
Compiler çalışma prensibi.

Compile edilerek makine diline çevrilmiş programın çalışma prensibi.

rin yanı sıra bir sürü kendi komutları olan derleyicileri de bu teste katmıyorum. Adı geçen üç programın da avantajları ve dezavantajları; bazılarının da kendi özel komutları var. Bütün bunları aşağıdaki satırlarda okuyabilirsiniz.

*** AC-BASIC COMPILER:**

Piyasaya ilk çıkan compiler sıfatını taşıyan AC-BASIC, Amiga çıktıktan çok kısa bir süre sonra piyasaya sürüldü. Şimdiye kadar değişik versiyonları olan bu compiler, editörü olmayan kendi başına bir program. Programı hazırlamak için ya bir text editör ya da Amiga BASIC'i kullanmanız gerekmekte. Amiga BASIC'i kullandığınız takdirde, programı yazarken çalışıp çalışmadığını her an kontrol edebilme imkanına sahipsiniz. Fakat Amiga BASIC'in kendisi de, editörü de bir hayli yavaş. Bu yüzden uzun bir programı bitirmeniz oldukça uzun sürebilir. Bu durumda, programı text editörde yazmanın daha uygun olduğu ortaya çıkar. Programı denemek istediğiniz zaman diskete kaydeder, AmigaBASIC'e geçerek bunu yükleyip çalıştırabilirsiniz. Bunun da dezavantajı, programı istediğiniz zaman test edemeyişinizdir. Buna bulduğum en uygun iki çözüm şunlar: Hafızaya kullandığınız text editörü ve AC BASIC'i atar ve ikisini de RUN ile çalıştırırsınız. Bu yöntem 1MB'ta verimli olmakta. Diğer yöntem ise, deminkinin yanısıra hafızaya bir de AmigaBASIC derleyicisini atmaktır. Fakat bu yöntem 1MB'tan daha fazla belleği olanlar tarafından kullanılır.

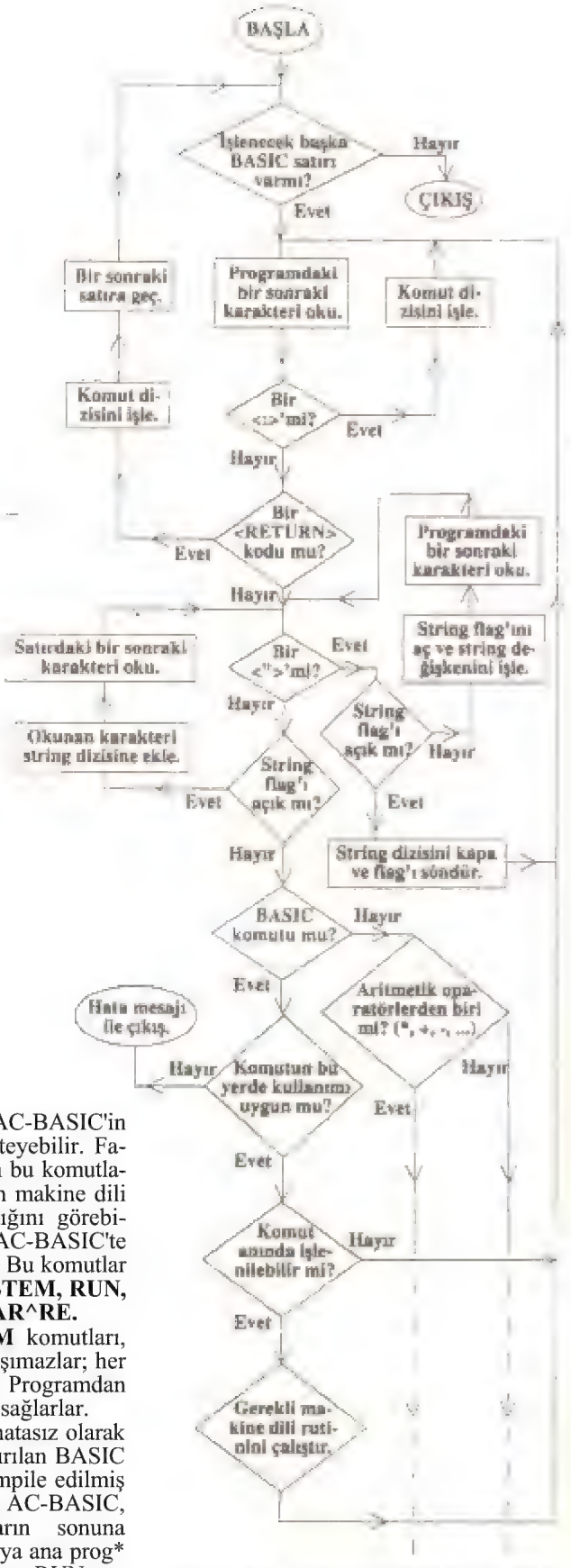
Her iki durumda da, elimizde sonuçta saf ASCII karakterlerden oluşan bir program olacaktır. Artık bu programı rahatlıkla AC BASIC'e vererek compile edebilirsiniz.

Şimdi gelelim programın dezavantajlarına; ilk olarak bazı komutları AC-BASIC'in kabul etmediğini belirtmem gerek. Bunlar; **CONT, DELETE, LIST, LLIST, LOAD, MERGE, NEW, SAVE, TRON, TROFF.**

Şimdi bazılarınız hemen AC-BASIC'in olduğu disketi yok etmek isteyebilir. Fakat biraz düşünürseniz, bütün bu komutların compile edilen programın makine dili versiyonunda gerekli olmadığını görebilirsiniz. Bazı komutlar, da, AC-BASIC'te değişik sonuçlara yol açarlar. Bu komutlar da şunlar: **END, STOP, SYSTEM, RUN, CHAIN, COMMON, CLEAR^RE.**

END, STOP ve SYSTEM komutları, compiler için hiçbir anlam taşımazlar; her üçü de aynı görevi yaparlar. Programdan çıkıp tekrar CLI'a dönmenizi sağlarlar.

RUN ve **CHAIN** komutu hatasız olarak çalışırlar. Fakat burada çalıştırılan BASIC programlar değil de, yine compile edilmiş programlar olacaktır. Fakat AC-BASIC, compile edilen programların sonuna <.run> takısını eklediğinden, ya ana prog* ramı compile etmeden önce RUN ve CHAIN komutlarının kullandıkları dosya isimlerinin sonuna bu takıyı eklemeli ya da tüm programlan compile ettikten sonra isimlerini CLI'dan RENAME komutunu



Bu akış diyagramı aynı şekilde istenildiği kadar uzatılabileceğinden burada kesiyoruz

ŞEKİL III
Bir satırın karakter karakter kontrol edilmesi ve uygulanması.

kullanarak değiştirmelisiniz *(sonlarındaki takıları silerek).*

CHAIN komutuyla kullanılan COMMON komutunda hem ana programda, hem de yüklenen alt-programda gerekli değişkenleri ve sabitleri programın ilk satırında tanımlamanız gerekir. Bu tanımlama sırasında tüm değişken ve sabitleri ana programdaki COMMON satırında nasıl sıralamışsanız, alt-programlarda da aynı sırayı kesinlikle takip etmeniz gerekli. Ayrıca matris değişkenleri de COMMON kullanılarak sadece aşağıdaki şekillerde tanımlanabilir:

DIM STATIC B(10,3,2)
COMMON B ya da
COMMON K(4)
DIM K(8,12,2,6)

FRE komutu ile kullanılabilen -1, 0 ve 1 parametreleri, nedense hep aynı değerleri vermekte. Bunun sebebi, herhalde AC-BASIC'in programlanmasındaki bir hatadan kaynaklanmakta. Bu yüzden bu komutu kullanmanın pek anlamı yok. Aynı şekilde CLEAR komutu da çalışmakta. İstediğiniz değeri girin, AC-BASIC bunu CLEAR gibi algılayacaktır. Bu komutun zaten pek faydası yok; çünkü compile edilen programlar sistem rutinlerini kullandıklarından gerektiği kadar hafızayı otomatik olarak ayırırlar.

AC-BASIC'in bir diğer dezavantajı da matris değişkenlerinde ortaya çıkıyor. Bildiğiniz gibi, AmigaBASIC maksimum 255 matris değişkenine izin veriyor. AC-BASIC bu konuda çok daha cimri; izin verdiği matris değişkeni sayısı 7!

Alt-rutinlerde DIM SHARED komutu kullanılamaz; çünkü compiler hazırlanırken, piyasadaki AmigaBASIC de bu komutu alt-rutinlerde kullanamıyordu. Fakat compiler ile birlikte verilen SORTSUBS programı sayesinde bu tür hatalar engellenebilir.

AmigaBASIC matris değişkenlerinin hepsi dinamiktir. Bu, matrisin gerektiğinde ekstra komut kullanımı gerekmeden işlenilen boyuta getirebileceği anlamına gelmekte. Fakat compiler bunun yanı sıra bir de statik matrislere izin vermekte. Bunları tanımlamak için matrisi DIM komutu ile yaratırken satırın sonuna STATIC kelimesini eklemek yeter. Bu durumda derleyici compile işlemi sırasında tüm statik matrisleri ve bunlara ait tüm adres-göstergeçleri *(addresspointer)* yaratarak bunları programa hafıza adresleri olarak girer. Bu sayede compile edilen program, sonuçta bir hayli hızlı çalışacaktır. Fakat bu hızın da bir *(hatta daha çok)* bedeli vardır:

1. ERASE komutu statik matrislerde kesinlikle kullanılamaz.

2. Statik bir matris değişkeninin boyutları, program akışı sırasında değiştirilemez, sabit kalmalıdır.

3. Matris değişkenlerinde grafik saklanacaksa *(grafik için olan GET ve PUT komutlarıyla),* bunların boyutunu iyi planlayarak hesabınızı yapmanız gerekmekte. Grafikler çok renkli ise, 3 boyutlu bir matris işinizi görecektir.

4. OPTION BASE komutunu, ilk matris tanımlamasından *(gerek statik, gerek dinamik)* ve ilk matris kullanımından önce kullanmalısınız.

DEF *(DEFDBL, DEFINT, DEFLNG, DEFSNG, DEFSTR ve DEF FN)* komutlarını kullanırken de bazı garipliklere rastladım. Bunun sebebi, komutu yanlış yerde kullanmam oldu. Bu komutlar DIM SHARED komutundan önce kullanılmalı. Ayrıca DEFINT'te de nedenini çözemediğim bir hata var. Bu yüzden bu komutu ya kullanmamanızı ya da çok dikkatli olmanızı tavsiye ederim.

Bu kadar hatanın ve dezavantajın üzerine AC-BASIC compiler'm avantaj ve fazlalıklarına geçebiliriz. Bunlar arasında en yararlı bir tanesi var ki. bunun sayesinde kilometrelerce süren **IF ... THEN ... ELSE ... IF** ... dizimlerinden kurtulabiliriz. Sadece compiler'da bulunan bu güzel komut paketi, **SELECT ... CASE ... END SELECT** komut dizimidir. Bunlar sayesinde rahatlıkla içice döngüler gerçekleştirebilirsiniz. Aşağıda bu iki yeni komutu kullanan ufak bir program bulunmakta. Bu sayede, komutların kullanımını rahatlıkla öğrenebilirsiniz:

```
INPUT a,b
PRINT "a değişkenini"
SELECT CASE a
CASE-1,>0
PRINT "ya -1 ya da pozitif bir değerdir."
CASE 7 TO 11
PRINT "6'dan büyük ve 12'den küçük bir değerdir."
CASE <b
PRINT "b değişkeninin değerinden küçük bir değerdir."
CASE ELSE
PRINT "şartlarda belirtilenlerden farklı bir değerdir."
END SELECT
```

CASE komutunda kullanılabilecek şart operatörleri; =, o, >, <, <=, => ve ==
olarak sıralanabilir. CASE ELSE'deki işlem, ancak belirtilen bütün şartlar yerine gelmezse gerçekleştirilir. Bu yeni komutları AmigaBASIC anlayamayacağından programınızı test etmek zorlaşacaktır. Zira CASE komut dizimine eş düşen IF komut dizimi, bir hayli karışıktır.

AC-BASIC'in başka bir iyi yanı ise, alt-rutinlerin rekursif olabilmesidir. Bu, alt-rutinin kendi kendini direkt olarak ya da başka alt-rutinler yardımıyla dolaylı olarak istediği kadar çağırabilmesi anlamına gelmekte. Bu sayede, yapay zeka programları gayet rahat bir şekilde yapılabilir. Fakat AmigaBASIC'te böyle bir şey yapmak bir hayli zordur ve genelde karşınıza bir sürü anlamsız hatalar çıkabilir.

AC-BASIC'in tanıtımı için bu kadar bilgi yeter herhalde. Bu arada bu compiler hakkında daha detaylı bilgi edinmek isteyenlere, gelecek sayılarda açıklanacağını. müjdeleyebilirim.

*** HI-SOFT BASIC:**

Kaliteli ve hızlı bir editörle, yine kaliteli ve hızlı bir compiler'ı birleştirirseniz ne olur? Gayet basit, elinizde Hi-Soft Basic olur! Editörü üzerinde olan ve compile işleminin menüler üzerinden yapıldığı bir derleyici, sanırım herkesin hoşuna gider. Kullanıcıya bir sürü yeni komut sağlayan bu compiler hakkında, mümkün olduğunca detaylı bilgi vereceğiz. Gerekli yerlerde AmigaBASIC ile karşılaştırma yaparak anlatacağımdan, bu güzel compiler'ı anlamakta zorlanmayacağınızı umuyorum.

İlk ele alacağımız komut, sistem library'lerindeki alt-rutinlerin kullanımına izin veren LIBRARY komutudur. Bu komut, Hi-Soft'ta iki şekilde kullanılabilir:

```
LIBRARY "libs/dos.library"
DECLARE FUNCTION CreateDir& LIBRARY
... (programın devamı)
END
İkinci varyasyon:
GOSUB IncludeLibs
... (programın devamı)
IncludeLibs:
LIBRARY "libs/dos.library"
DECLARE FUNCTION CreateDir& LIBRARY
RETURN
```

Bu iki yöntem de, normal çalıştırmada hatasız çalışırlar. Fakat compile işleminden sonra, ikinci varyasyonumuz bazen hatalar çıkarabilir. Bu hatalar, genelde görüntüde oluşabilecek bazı bozukluklar şeklindedir. Fakat, Exec ve Dos library'leri kullanıldığında alet kilitlenebilir.

AmigaBASIC'te **SUB** ile tanımlanan alt-rutinler, programın istenen yerinde olabilir. Fakat compiler'ımız bu alt-rutinleri illa programın sonunda istemekte.

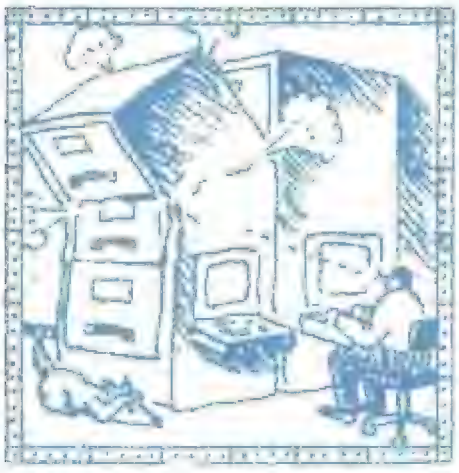
Compiler'ın program yazımında koyduğu bazı kurallar var. Bu kurallar, programlama stili ile alakalıdır ve düzgün stilde yapılmayan programlar devamlı hata verir. Aşağıda iki örnek görebilirsiniz. Bunlardan ilki, normalde AmigaBASIC'te çalışabilir, fakat compiler'da çalıştırılmaya kalktığınızda, güzel bir hata mesajı alabilirsiniz. Aynı programın değişik bir stilde yazılmışı *(ikinci program)* ise hem AmigaBASIC'te, hem de compiler'da hatasız olarak çalışabilir.

```
FOR i=l TO 10
IFdeg=l THEN NEXT i
... (programın devamı)
```

Burada FOR ... NEXT döngüsü sadece 'deg' değişkeninin değeri 1 olduğunda devam eder. Aynı rutinin daha düzenlisi aşağıdaki şekilde olabilir:

```
FORi=l TO 10
IF deg<>l THEN con
NEXT i
con:
   ... (programın devamı)
```

Burada koşulun tersi alınarak komutların di/ilişinin de değiştirildiği gözünüze çarpmıştır. Ama iki programın da işlevi aynıdır.



Fakat daha düzgün şekilde çalışmayı sevenler için Hi-Soft'un yeni komutları arasında **REPEAT ... END REPEAT, DO ... UNTIL ve WHILE ... WEND** döngü komutları vardır. Bunlarla iki örneğe bakacak olursak:

```
WHILE sart=l

WEND
Veya
Do
.....
UNTIL sart<>l
```

AmigaBASIC'te **FOR** ... **NEXT** döngüsünde, döngü değişkeninin NEXT'ten sonra tekrar verilmesi gerekmez. Hi-Soft da aynı toleransı göstermekte; fakat içice döngüler kurduğunuzda, karşınıza bazen hatalar çıkabilir. Bu yüzden, NEXT'ten sonra döngü değişkenini her zaman vermenizde fayda var. Hem böylece programınızın okunabilirliğini artırırsınız.

Aynı şekilde **CALL** ... **SUB** prosedür komutlarında CALL komutu girilmeden de prosedür çağrılabilir, fakat compiler'da bu bazen hata çıkarabilir. Ayrıca prosedür çağrılırken bunu ayrı bir satırda yaparsanız bazı sinir bozucu ufak hatalardan da kurulabilirsiniz.

Bu compiler'ın kötü yanlarından bir diğeri, değişken ve alt-rutin isimlerinin aynı tabloda toplanmasıdır. Bu, değişken isimlerini alt-rutin ismi olarak kullanamayacağımızı şart koşan bir eksiklik. Buna bulduğum en uygun çözüm; değişken isimlerinin başına VAR, alt-rutin isimlerinin başına da JMP harflerini eklemek oldu. Bu sayede değişkenlerle alt-rutin isimleri gayet güzel ayrılmış oluyor.

Bildiğiniz gibi AmigaBASIC'te komutların yanı sıra bazı özel kelimeler değişken ya da alt-rutin ismi olarak kullanılamaz. Aynı kural HiSoft için de geçerli. HiSoft'ta normal BASIC komutlarına ek olarak kullanılabilecek komutlar da aynı şekilde değişken/alt-rutin ismi olarak kullanılamaz. Ayrıca bir library açtığınızda buna ait tüm alt-rutinlerin isimleri de programınızda değişken/alt-rutin ismi olarak kullanılamaz. Tüm library'lerde kullanılan alt-rutin isimlerini ROM Kernel Manual:Libs & Devices'ta bulabilirsiniz.

Alt-rutinlerle ilgili bir kural daha: Uzun bir program hazırlamaya başladığınızı farzedin. Böyle bir programda genelde bir menü ve bunun aracılığıyla erişilebilen alt-menüler bulunur. Normalde ana menü ekranını hazırladıktan sonra bunun alt-rutinlerini yavaş yavaş ekleyebilirsiniz. Programı AmigaBASIC'te çalıştırdığınızda menü çıkacaktır; fakat daha alt-rutini hazırlanmamış bir fonksiyon seçtiğinizde, program gayet haklı olarak hata mesajı vererek çıkacaktır. Fakat HiSoft'ta böyle bir şey mümkün değil. Ana menüyü hazırladıktan sonra tüm alt-rutinleri yaratmanız gerekmekte. Derleyicimiz compile işlemi sırasında tüm alt-rutinlerin hafızadaki yerlerini hazırlayacağından eksik bir alt-rutin ya da fazla bir alt-rutin ismi hata mesajı ile karşılaşmanıza yol açacaktır. Bunun için en basit çözüm tüm alt-rutinleri hazırlayarak bunları boş bırakmak. Daha sonra zaman buldukça bu alt-rutinleri teker teker yazmaya başlayabilirsiniz. Fakat dikkat edin; eğer alt-rutine GOSUB ile gidiyorsanız alt-rutinin sonuna *(bu durumda başına)* RETURN eklemeyi unutmayın. Alt-rutini yazacağınız zaman, alt-rutin ismiyle RETURN komutu arasına boş satır açar ve buraya programınızı yazabilirsiniz.

AmigaBASIC'te CLEAR komutu yardımıyla fazladan hafıza kullanabilirken *(biliyorsunuz, AmigaBASIC açılışta sadece 25000 byte'lık text saklama bölgesi açmakta),* HiSoft'ta bu komut pek işe yaramamakta. Nedeni de basit; çalışma alanının boyutunu menüden preferences yardımıyla ayarlayabilirsiniz. Fakat yine de programınızı kendi hafızasını ayarlamasını istiyorsanız ilk satıra şu komutu girin:

```
REM SOPTION k80
```

Bu size 80 KByte'lık bir çalışma alanı açacaktır. k80 yerine istediğiniz KByte değerinin başına <k> harfi koyarak kullanabilirsiniz.

Çalışma alanı hakkında bir diğer dikkat edilecek husus da çalışma alanının büyüklüğünün, programın disketteki uzunluğunun en az 4 katı olması gerektiğidir. Bunun nedeni, compile edilen programın her zaman ilk halinden daha uzun olmasıdır. Biz biraz cömert davranarak 4 katı kullandık; bu sayede derleyicimiz çok daha rahat çalışabilir.

Bu arada yine çalışma alanıyla ilgili olan ve benim karşıma çıkan bazı ufak sorunları kısaca tanımlamak istiyorum. Bu sorunlardan ilki, bilgisayarın hafızası 1 MByte'da iken ve program uzunluğu 100 KByte'dan uzun olduğunda bazen ortaya çıkıyor. Hafızadaki program gayet iyi bir şekilde hatasız olarak compile ediliyor; fakat çalıştırıldığında, karşıma bir **'INTERNAL ERROR'** mesajı çıkıyordu. Bunun sebebi, compiler'ın değişkenler için ayırdığı hafızanın yetmemesinden kaynaklanıyor olması. Ayrıca program uzun olunca, dallanmalarda da belki sorun yaratıyor olabilir. Bunun için bulduğum gayet basit bir yöntem var: programın içindeki tüm gereksiz REM satırları, boşlukları ve satır aralıklarını silmeniz gerekli. Ayrıca mümkünse bilgisayarınızın hafızasını artırın.

Uzun programlarda çıkan başka bir hata, compile işlemi sırasında HiSoft BASIC'in programınıza zaman zaman istenmeyen bir karakter eklemesi. Bu, benim başıma sık geldi ve kısa sürede buna da bir çözüm buldum: saçma karakter eklenen satın bir aşağı itin ve aradaki boş satırın başına REM yazarak ekran sonuna kadar boşluk verin. Artık yine saçma bir karakter çıktığında bu, REM satırına denk geleceğinden hiçbir sorun yaratmaz. 100-150 KByte arası programlarda bu hata değişik yerlerde bir hayli çıkabiliyor. Bütün hata yerleşen yerlere bir REM satın probleminizi çözecektir.

Çok ender olarak karşılaştığım diğer bir hata, LOCATE komutunun çalışmamasıydı. Buna da çözüm gayet basit. Aşağıdaki satırları programınıza eklemeniz yeterli:

```
REM Bu iki satır programın başına gelecek:
LIBRARY "graphics.library"
rastport&=WINDOW(8)

  REM Bu satırlar ise en sona eklenmeli:
  SUB XPRINT(x,y,t$)
   CALL Move&(rastport&,x,y)
CALL
Text&(rastport&,SADD(t$),LEN(t$))
END SUB
```

Bu satırları programınıza ekledikten sonra aşağıdaki satırda olduğu gibi bu prosedürü çağırırsanız; hem yazılar ekrana normal PRINT komutunda olduğundan daha hızlı gelir, hem de yazıyı grafiksel olarak istediğiniz x, y koordinatlarında basabilirsiniz.

```
CALLXPRINT 100,50,"Selam!**
```

Son bir hatadan daha bahsetmek istiyorum. Grafik için kullanılan GET ve PUT komutlarının kullanımına dikkat edin. Ekran dışından bir bölgeyi GET ile alıp, bunu PUT ile tekrar basmaya kalkıştığınızda, bilgisayarınızın ruhu bir an Hindistan'a gidip gelebilir *(=Guru Medi-*

tation). Bu şekilde bilgisayarı kilitlemek gayet basit; bu sebeple programlarınızı yazarken, mümkün olan tüm hata kontrollerini kullanmanızda fayda var.

Gelelim HiSoft BASIC'in kullanıcıya kazandırdığı ekstra komutlara. **CONST** komutu yardımıyla, sabitleri daha rahat tanımlayabilirsiniz. Bu sayede de hafızadan tasarruf edebilirsiniz. Zira LET komutuyla tanımlanan değişkenler hafızadan 4 byte yerken CONST komutuyla tanımlanan sabitler hiç hafıza yemez. Aşağıda bu komutu kullanan bir örnek bulabilirsiniz:

```
CONST InterLace=4
CONST BitPlanes=3
SCREEN 1,640,512,BitPlanes,InterLace
```

Hem bu yöntem kullanılarak bazı sayıların ne anlam taşıdığını da kolaylıkla görebilirsiniz.

DECR ve **INCR** komutları yardımıyla bir değişkeni birer birer artırıp azaltabilirsiniz.

```
DECRx ===> x=x-1
INCRx ===> x=x+1
```

REDIM komutuyla, bir matris değişkenini tekrar tanımlayarak boyutunu rahatlıkla değiştirebilirsiniz. AmigaBASIC'te bunu yapmak için ilk önce ERASE komutunu kullanarak matrisi hafızadan silmeniz, ardından da DIM yardımıyla tekrar tanımlamanız gerekliydi. REDIM komutu yardımıyla boyutu değiştirilen bir matrisin içeriği tümüyle silinir. Fakat bunu da engelleyebilmek mümkün. **REDIM APPEND** kullanıldığında, matrisimizin hem boyutu değişmiş, hem de eski bilgiler silinmemiş olacak. Bu yöntem yardımıyla, örneğin bir kartoteks programında hafızanın otomatik olarak kart sırasına göre artması hızlı bir şekilde sağlanır.

AmigaBASIC'te bir dosyanın diskette olup olmadığını kontrol etmek için, normalde dosyayı açmaya çalışmamız gerekli. Eğer hata mesajı alırsak, bunu **ON ERROR...** komutuyla algılayıp gerekli işlemleri yapmamız lazım. Fakat bu işlemler uzun sürer ve tam da güvenilir olmaz. HiSoft BASIC'teki FEXISTS komutuyla tüm bu işlemler bir IF..THEN döngüsü içinde kolaylıkla kontrol edilebilir. Aşağıda bu komutu kullanan ufak bir rutini inceleyerek kullanımını rahatlıkla öğrenebilirsiniz:

```
IF NOT FEXISTSS("Dosya") THEN
PRINT "Dosya bulunamadı."
END IF
```

Parantezler arasındaki tırnaklar içine dosyanın directory'sini ve ardından da dosyanın ismini yazmak mümkün. Burada uyacağınız kural gayet basit; isim, ilk önce device ismi *(DF0:, vs...),* directory ismi, </> işareti ve file ismi gelecek şekilde yazılmalı.

Diskette directory yaratmak için **MKDIR** komutunu kullanabiliriz: MKDIR *("yenidirectory").* RMDIR ise, açılmış olan içi boş bir directory'i siler; kullanımı, MKDIR ile aynıdır.

Dosyalarla ilgili diğer bir komut RESET'tir. Bu komut hiçbir parametreye gerek duymadan kullanılır ve açık olan tüm dosyaları kapar.

BLOAD ve **BSAVE** komutları yardımıyla hafızanın istediğiniz belli bir bölümünü dosya olarak diskete kaydedebilirsiniz. **PCOPY** yardımıyla ekranın kopyasını grafik olarak yazıcıdan alabilirsiniz.

Eklenen komutlar arasında döngüleri kolaylıkla yapmamızı sağlayan bazı komut grupları mevcuttur. Fakat bunlara geçmeden önce **WINDOW** komutuna yapılan eklemeleri tanıtmak istiyorum. Bunların hepsi de pencere tipini *[window*

type) belirlemeye yarar.

32: Pencere çerçevesiyle içeriği ayrı ayrı değerlendirilir. Bu şekilde sol üst köşe, artık pencerenin sol üst köşesi değil de, penceredeki kullanıma izin verilen alanın sol üst köşesi olur.

64: Pencere, daima mevcut pencerelerin en arkasında kalır.

128: Pencerenin kenarları olmaz.

256: Verilen koordinatlar, pencerenin çerçevesi dahil ekranda kaplayacağı alanı belirler.

Son olarak da değişik şekillerde döngü kurmaya yarayan komut paketlerini vereceğime söz vermiştim. Bu komutlardan ilki **DO** ... **LOOP.** Döngüye başlamak için verilebilecek komutlar şunlar:

```
DO
DO WHILE n=1
DO UNTIL n=1
```

Döngünün sonunda da aşağıdaki komutlardan birini kullanabilirsiniz:

```
LOOP
LOOP WHILE
LOOP UNTIL
```

Sadece DO kullanılan yerde ya **LOOP UNTIL** ya da **LOOP WHILE** komutu, son komut olarak kullanılmalı. Aynı şekilde ilk komut olarak **DO WHILE** ya da **DO UNTIL** kullanılan döngüde de son komut olarak sadece **LOOP** kullanılabilir. Ayrıca döngünün ortasından da çıkabilirsiniz. Bunun için ya **EXIT LOOP** ya da **EXIT DO** komutlarını kullanmalısınız.

Size bu komutu daha iyi anlayabilmeniz için DO komutunun kullanıldığı kısa bir örnek vermek istiyorum:

```
i=0
f=1
DO
INCR i
f=f*i
UNTIL i=5
```

Bu döngü, <i> değişkeni 5 değerine ulaşıncaya kadar tekrarlanır.

Son olarak da HiSoft BASIC'de uygulayabileceğiniz kısa bir rekursiv program vermek istiyorum. Bu sayede de rekursiv programlan daha iyi kavrayabilirsiniz.

```
DEF FN fa(n)
IF n<=1 THEN
FNfa=1
ELSE
FNfa=n*FNfa(n-1)
END IF
END SUB
```

Bu şartlı döngü, <n> değişkeninin değeri 1 'e eşit ya da 1 'den küçük olana kadar kendini çağıracaktır. Tabii bu rutin bazen kendi kendini çok kez çağırarak daha derin döngülerin otomatik olarak oluşmasını sağlayacaktır. Her döngü aşamasının değerlerini kaybetmemek için, bu değerler belleğe yazılır. Fakat belleğin de yeterli boyutta olmasına dikkat edin. Bu bellek dolduğu anda eski bilgiler silinebilir.

Rekursiv rutinlerin sadece bir dezavantajı vardır. Her seferinde değerler belleğe aktarılıp saklanacağından rutininiz biraz yavaşlayabilir. Bu yüzden programınızda sadece gerektiğinde rekursiv programlamayı kullanmaya çalışın. Unutmayın, rekursiv rutinleri biraz fazla çaba göstererek içice FOR...-**NEXT** döngüleriyle yapmak mümkün.

HiSoft BASIC'in kullanıcıya compile sırasında sağladığı birçok yardımcı fonksiyon mevcut. Bunlar yardımıyla isterseniz single-file compiling, isterseniz de library compiling şeklinde programınızı makine diline çevirebilirsiniz. Bunlardan ilki AC-BASIC gibi uzun bir dosya yaratır; fakat sonuçta, elinizde tek dosya olur. Fakat ikincisini seçtiğinizde, sonuç program dosyası kısa olacak; buna karşın sizden libs directory'sinde kendi library'sini isteyecektir. Diğer compile fonksiyonları ise, global hata mesajları ve kontrollerini sınırlandırmaya yarar. Global hata mesajları ve kontrolleri arasında Break Check *(<CTRL>+<C> durdurma tuşlarının kullanımına izin verir),* Error Checks *(hata anında programı ya durdurur, ya da devam ettirir)* ve Variable checks *(değişkenlerin doğruluğu kontrol edilir)* gibi fonksiyonları açıp kapatabilirsiniz.

Gelecek ay GFA Basic 3.0'ı inceleyeceğiz. Hoşçakalın.

AYIN KONUKLARI

U.S. GOLD FİRMASINI HEPİNİZ TANIYORSUNUZ. İŞTE BU AYKİ KONUĞUMUZ BU FİRMADAN:

ROGER SWINDELLS

Türkiye'de hem piyasa araştırması, hem de U.S. GOLD firması için distribütör seçimi için bulunan Roger Swindells ile Tatkom A.Ş.'de sizler için görüştük Arkadaşımız Can Oztürk'ün yaptığı görüşmemiz sırasında henüz herhangi bir firmaya satıcılık verilmemiş ve anlaşma imzalanmamıştı. Ancak daha sonra aldığımız bilgiye göre U.S. GOLD firması distribütörlük için TATKOM'u uygun gördü. Kendilerini kutluyor, U.S. GOLD'un güzel oyunları için sabırsızlanıyoruz.

Can Öztürk- *Merhaba, Türkiye'ye hoşgeldiniz. U.S. GOLD'u çıkardığı kaliteli oyunlarla tanıyoruz. Bize U.S. GOLD hakkında daha detaylı bilgi verir misiniz.'*

Roger Swindells- U.S. GOLD 8-9 yıllık bir firma. Avrupa'nın en büyük software firmalarından biri ve Amerikanın da sayılı firmaları arasında. Lucas Film, Delphine, SSI, Real World, Capcom, Sega ve daha şu anda hatırlayamadığım birçok firmayla anlaşmamız var. Çok yoğun bir tempoda çalışıyoruz ve kanımca kaliteli sayılabilecek oyunlar üretiyoruz.

U.S. GOLD'un çeşitli bölümleri var. Biri Sega Kartuşları üretiyor ki burada hiç piyasası yok. Fransa, Almanya, İspanya, İngiltere, İskandinavya, Japonya ve Amerika gibi ülkelerde bunların piyasası çok geniş.

Ancak Türkiye'de şu anda ne konsol oyunlarından ne de bilgisayar oyunlarından para kazanamıyoruz. Umarım bu değişir, ilginçtir, sizin derginizde de hemen hemen hiç oyun ilanına raslayamadım. İlanlarınızın çoğu bilgisayar dışı kaynaklardan.

Bu arada Roger Swindells dergimizin 10. sayısının 3. sayfasını açarak, "Bu nedir?" diye sordu. Sonra çantasından bir mektup çıkarttı ve bana uzattı. Mektupta U.S. Gold'un Türkiye Temsilciliğinin sadece Tatkom A.Ş.'ye verildiği belirtiliyordu, ancak henüz bu anlaşma imzalanmamıştı. Ben hem sorudan, hem de mektuptan dolayı büyük bir şaşkınlık içerisindeyken Mr. Swindells "Bu ülkede bir karışıklık var! Bütün bunlar değişecek." dedi ve ekledi:

- Çünkü telif haklan koruması gelecek; aynı İspanya'da olduğu gibi. Fiyatları da Türkiye şartlarına göre ayarlanacak. Ancak bu, fiyatlar çok ucuz olacak demek değil. Bu durumda biz yatırımızdan, siz de bu oyunların reklamlarından para kazanacaksınız. Sonuçta, korsan oyunlar yerine eksiksiz orjinal oyunlar piyasaya hakim olacak ve kalite artacak.

Ben de anlaşmaları imzalandıktan sonra haber olarak dergimizde yer vereceğimizi söyledim.

- Türkiye'de insanların eksiksiz orjinal oyun aradıkları bir gerçek. Ellerindeki oyunu dökümansız oynayabildikleri sürece sorun yok, fakat birçok oyun da kitapsız oynanmıyor.

- Evet, kesinlikle. Örneğin Battle Of Britain'ı sadece disketten ve dökümansız oynadığınızı düşünün; doküman derken, 200 sayfalık büyük kitabı kasdediyorum. Samimi olarak söyleyeyim, oynayamazsınız. Bu kadar basit; oynayamazsınız, donar kalırsınız. Kitapları bastırmak için biz de para harcıyoruz. Bunun belli bir maliyeti olduğunu derginizden bilirsiniz. Dünya böyle dönüyor.

- Dergimiz konusundaki düşünceleriniz?

- Derginizden pek fazla bir şey anlayabildiğimi söyleyemeceğim. İsveççe, Fince ve diğer birçok dil gibi Türkçeyi de bilmediğim için benim için fazla bir şey ifade etmiyor. Ama sayıları falan anlayabiliyorum; grafikleri ve genel görünüşünü beğendim.

- Oyunların dokümanı olmadığından, okuyucular dergimizdeki tanıtımlardan yararlanıyorlar.

- Ama nasıl oynayacaklarını tam olarak açıklamıyorsunuz değil mi?

- Genelde dil nedeniyle çıkan sorunlara yardımcı olmaya çalışıyoruz, ama amacımız hiçbir zaman dokümantasyon kitabının çevirisini vermek değil. Bazı çok tutulan oyunların tam çözümlerini de verebiliyoruz.

- Evet, onlar farklı tabii. Ama kitabını kelime kelime vermek doğru değil. Oyunlarla ilgili şifreler, ipuçları vermeniz çok normal. Dün bir bayii ziyaretim sırasında bana 2000.- TL'ye oyun teklif edildi. Tabii bu durum bana hiç cazip gelmedi. İşte İspanya'da da benzeri durumlar yaşanıyordu.

- İspanya'da durum şimdi nasıl?

- Fiyat ayarlaması oturduktan sonra İspanya'da dükkanı olan ticari korsanlar silindiler ve şimdi korsanlık diğer Avrupa ülkelerinde olan boyutta. Biz bu tür korsanlıkla yaşamayı öğrendik. Şimdi İspanya'da 32 adet bayii var ve çok yüksek cirolar elde ediyorlar. Bu arada, çok daha fazla insan bilgisayar sahibi oldu.

- Oyunların nasıl pazarlıyor sunuz?

- Benim oyunlarımı satabilmem için iki şey olması şart. Öncelikle kullanıcının verdiği paranın aldığının karşılığı olduğuna inandırılması lazım. Bu Amiga, PC, Commodore 64 ya da Amstrad oyunu olabilir. Verdikleri para daha fazla ama, aldıkları da bu paranın karşılığı.

-Dergimiz de oyun tanıtımında alıcılar için iyi bir rehber.

- Doğru, ama sadece dergi olayı değil. İnsanlar dükkanlarda bir kez programı görünce onu alırlar. Oyunla aldıkları dokümanın görüntüsü caziptir, soluk bir fotokopi gibi değildir. Hedef fiyatımız, 70.000.- TL. olacak ki ithalat vergileri gibi giderler de bu fiyatın içinde. İnsanlar bunu gördüklerinde, pazar büyüyecek. Benim Türkiye'deki rekabetim ne Ocean'la, ne de Activision'la; hatta ne de korsanlarla. Benim rekabetim sinemaya, havuza yüzmeye giden, müzik dinleyen insanlarla; yani amacım gelirlerinden eğlenceye ayırdıkları paradan pay kapmak.

- Peki onları nasıl cezbe de çeksiniz?

- Bu Türkiye distribütörünün bileceği iş. Onları da bu konuda gerek fiyatlar gerekse diğer konularda elimizden geldiğince destekleyeceğiz. Tabii fiyatların makul bir düzeyde olması gerekiyor. Ancak bu soruyu cevaplamak zor. Çünkü Türkiye'de belli bir enflasyon var.

Kendisine geçen ay %9 enflasyon gerçekleştiğini söyleyince, çok şaşırdı ve "O zaman bu yıl 70.000.-TL'ye sattığı-

mız oyun seneye 100.000.-TL olacak demektir. Bu nasıl mümkün olur?" diye sordu. Türkiye şartlarında bunun normal olduğunu kendisine belirttiğimizde, şaşkınlığı dana da arttı. Sonuçta, "Ben bir ekonomist değilim, ekonomiden de anlamam. Ben sıradan bir oyun satıcısıyım." diyerek konuyu bağladı.

- Amiga nın geleceğini nasıl görüyorsunuz?

- Amiga'nın harikulade bir geleceği olduğunu düşünüyorum. Üstelik şimdi CDTV de var. Amiga'nın bu hale getirilebilmesi, ne kadar iyi bir bilgisayar olduğunun kanıtı. Ayrıca gelecekte PC?lerde olduğu gibi, normal Amigalara da bağlanabilecek CD sürücüleri piyasaya çıkacak.

- Ben CDTV'nin geleceğini o kadar parlak görmüyorum. CDTV'nin Commodore'un bir pazarlama hatası yaparak piyasaya geç sürdüğünü ve bu günkü şartlarda grafik açısından Amiga teknolojisinin bile eski kaldığını düşünüyorum.

- Commodore'un CDTV'si belli şartları sağlıyor. Bir CD diskini belli bir hızda okuyor, müzik çalıyor ve grafik gösterebiliyor. Bu aletten beklenen de bundan başka birşey değil. Philips'in CD-I makinası gibi, doğrudan etkileşim üzerine kurulmuş bir alet değil. Amiga'nın 4096 rengi, bu gün 20.000.000 satmış Nintendo'dan kat kat fazla. Ama buna kim dikkat ediyor? İnsanlar kendilerine sunulanı ve paralarının yettiğini alabiliyorlar. Bazıları teknolojiye çok önem veriyorlar. Ama sıradan insanlar, kendilerini eğlendirebilecek ne olursa almaya razılar.

-Commodore Show'da da bir Amiga Baby vardı. Bu arada sizi de Commodore Show'a bekledik.

-Evet, davet edilmiştim ama gelemedim. Ancak Haziranda bir show daha olacağını duydum. Maalesef onu da kaçıracağım gibi gözüküyor.

- Piyasaya sürmeye hazırlandığınız yeni oyunlar var mı?

- Daha önce de söylediğim gibi, Delphine Software beraber çalıştığımız firmalardan bir tanesi. Yeni oyunları Cruise For A Corpse, çok çok güzel bir oyun. Bu firma, hatırlarsanız daha önce Future Wars adlı oyunu üretmişti. Bu yeni oyunla da onun gibi saatlerce eğlenmek mümkün. Buna benzer diğer bir oyunumuz da The Secret Of The Monkey Island. Bu oyunların diğer bir özelliği de, konularının çok iyi seçilmiş olması. Örneğin Cruise For A Corpse, bir Agatha Christie uyarlaması ve tamamen bir teknede geçiyor. Bir başka oyun da bir Roll Playing oyunu olan Eye of Beholder. Bu, Dungeon Master benzeri bir oyun; ancak tanıtım yazarlarına göre ondan çok daha zengin. Diğer bir oyun olan Shadow Sorcerer da bir role playing gibi gözükse de, rahat kontrole sahip bir action oyunu. Ricardo Pinto (Carrier Command oyununun yazan) tarafından hazırlanan Cybercon III, 3D poligon grafiklerini içeriyor ve bu grafiklerin ekrandaki hareketleri çok güzel ve hızlı. Lıtks ise en iyi golf simulasyonlan arasında. Diğer yeni oyunlarımız Stormball.

- Bütün bu oyunları Türkiye'ye getirecek misiniz?

- Evet. Hepsi Türkiye'de piyasaya sürülecek. Bazıları diğerlerine göre daha yüksek fiyatlı olabilir. Bu da onların hazırlanmasında daha fazla emek harcanmasından ileri geliyor. Bu arada Türkçe kitaplar ve kısa giriş klavuzlan da hazırlanacak.

- Bize biraz da kendinizden söz eder misiniz?

- Yıllar önce bir kitabevinde çalışma hayatıma başladım. Daha sonra bilgisayar oyunları işine girdim. 4 yıl çeşitli firmalarda çalıştıktan sonra, 9 yıl önce U.S. Gold'a geçtim. Şu anda bütün milletlerarası satıştan ben sorumluyum. Şirkette önemli rol oynayan 3 kişiden biriyim. Biri Şirket Başkam, biri İngiltere Sorumlusu, biri de ben. Üniversiteye gitmeden hayata atıldım. Avrupa'nın hemen her yerinde satış görüşmeleri ve anlaşmalar yapmak üzere bulundum. İki büyük idealim vardı; biri üniversiteye gitmek, biri de Fransızca öğrenmek.

- İstanbul'u nasıl buldunuz?

- Islak. Geldiğimden beri hava yağmurlu ve ben hiç böyle tahmin etmiyordum. Çok kalabalık ve yoğun çalışma temposu olan bir şehir. Ayrıca trafiğin de sık sık tıkandığını gördüm.

- Bize zaman ayırdığınız için çok teşekkürler. Umarız Türkiye'den aradığınızı bulursunuz.

- Ben teşekkür ederim.

AYIN KONUKLARI

DR. ABDULKADİR SIRMA

Merhaba...

Bu ay, sizlere Amiga'nızda daha kolay çalışmanızı sağlayacak bazı ipuçları vermeye çalışacağız. Kendi Startup'larınızı yazmaya başladığınızda, bazı şeyleri yapmanın ne kadar kolay ve hızlı olabildiğine siz de şaşıracaksınız.

Amiga'nızı açıp bir disket taktığınızda, bilgisayarınızın ilk aradığı ve bulduğunda otomatik olarak çalıştırdığı belirli bazı dosyalar vardır. Bunlardan en önemlisi disketin "s:" directory'sinde bulunan **Startup-Sequence** isimli dosyadır. Diğerleri ise yine aynı directory'de yer alan **StartupII, CLI-Startup, Shell-Startup** ve **"Devs:"** directory'si içindeki **MountList** dosyasıdır. Yazımızda bu dosyaları tek tek açıklayıp hangisinde nasıl ve ne tür değişiklikler yapabileceğinizi anlatacağız.

Startup-Sequence

İlkönce Startup-Sequence dosyasına bir göz atalım. Workbench disketinizle bilgisayarınızı açıp, bir CLI veya Shell penceresinden **"Type S:Startup-Sequence"** komutunu verirseniz, Tablo-l'dekine benzer bir liste ile karşılaşırsınız.

Dikkat ederseniz, bu dosya her satırında birer CLI komutu bulunan basit bir yazı dosyasından ibarettir. İşte Amiga açılıp bir disket takıldığında *("BOOT" edildiğinde).* bu satırları baştan sona sanki CLI' den verilen birer komut gibi işletir. Dosya bittiğinde de, siz herşeyi ile hazır sizi bekleyen bir Workbench ekranıyla karşılaşırsınız.

Startup-Sequence, her boot'da sizi uzun

uzun bekletmeyecek kadar kısa, fakat CLI, Shell, Workbench ve sizin için gerekli bazı hazırlıkları yapmaya yetecek kadar da uzun olmalıdır. Örneğin 10, 11, 12. satırlarda *(CLI'ye göre birçok avantajları olan)* Shell'in kullanılabilmesi sağlanmış; 19. satırda, verdiğiniz bir komutun sırasıyla hangi directory Merde aranacağı belirlenmiş; 20. satırda ise. Workbench yüklenerek ikonlar ve mouse aktif kullanıma sunulmuştur."

Peki, eğer saatli bir RAM kartınız yoksa, 7. satırdaki saati yükleme komutu ne işe yarayacak? Ya da hiç ek hafıza *{fast RAM)* kullanmıyorsanız, bilgisayarınızın fast RAM'ı öncelikli olarak kullanmasını sağlayan 5. satır, neden yükleme süresini uzatsın? Eğer bunlara ihtiyaç duymuyorsanız, bu satırları gönül rahatlığıyla silebilirsiniz.

Bir de, 1-2 MB hafızanız olduğunu düşünelim. Henüz HardDisk de alamadınız ve hızından dolayı RAD'da çalışmayı seviyorsunuz. Her gün Amiga'nızı açıyorsunuz ve Workbench'i yükleyip;

Mount RAD:
Copy MyDir to RAD: all quiet
MakeDir RAD:c
Copy c: RAD:c all quiet
Assign c: **RAD:c**
.....

```
1  c:SetPatch >NIL: ;patch system functions
2  Addbuffers dfO: 10
3  cdc:
4  echo "A500/A2OO0 Workbench disk. Release 1.3.2 version 34.28*N"
5  Sys:System/FastMemFirst; move C00000 memory to last in list
6  BindDrivers
7  SetClock load;load system time from real time clock(A1000 owners should
8  ;replace the SetClock load with Date
9  FF >NIL: -0 ;speed up Text
10 resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add; activate Shell
11 resident c:Execute pure
12 mount newcon:
13 ;
14 failat 11
15 run execute s:StartupII ;This lets resident be used for rest of script
16 wait >NIL: 5 mins;wait for StartupII to complete(will signal when done)
17 ;
18 SYS:System/SetMap usal ;Activate the ()/* on keypad
19 path ram: c: sysrutilities sys:system s: sys:prefs add;set path for WB,
20 LoadWB delay ;wait for inhibit to end before continuing
21 endcli>NIL:
```

türünden komutlar yazmak zorunda kalıyorsunuz. Neden bu işleri Amiga kendisi yapmasın? Öyleyse bu komutları Startup-Sequence içinde uygun bir yere. örneğin 12. satırın hemen arkasına ekleyebilirsiniz.

Amiga'sını Türkçe kullanmak isteyen arkadaşlar, gerekli dosyalar diskette mevcut olmak şartıyla 9. satırı:
FF>NIL: topazt.font ve 18. satırı.
SYS:System/SetMap Tk0 *(veya Tk1. Tk2, /'klavye vb.)"* olarak değiştirmelidirler.

Şimdi 14, 15 ve 16. satırlara bakalım. Bu satırlarda sizlere anlatacağımız ikinci komut dosyası olan StartupII dosyasının çalıştırılması için gerekli komutlar vardır:

14 **failat 11** : bir hata olursa çalıştırmayı iptal et.

15 **run execute s:StartupII** :s:Startupll'yi background: olarak *(fonda)* çalıştır.

16 **wait >NIL: 5 mins** :StartupII bitinceye kadar bekle.

StartupII

StartupII dosyası, kendinize uygun değişiklikleri yapmak için en çok kullanacağınız dosyalardan biridir. Bu dosyayı inceleyecek olursanız, temel olarak 5 bölümden oluştuğunu göreceksiniz.

İlk bölümde, en sık kullanılan AmigaDOS komutları hafızaya yüklenmektedir. Böylece bu komutların her verilişinde bilgisayar disketten okuma yapmayacağı için, işlem kat kat hızlanacaktır. **Resident** Komutunu kullanarak siz de sık kullandığınız komutları bu listeye ekleyebilir ya da pek sık kullanmadıklarınızı dosyadan silebilirsiniz. Bu konuda dikkat edeceğiniz iki şey var. Birincisi, resident komutu ile hafızaya alınan komutlar, hafızada dosya uzunluklarından biraz daha fazla yer tutarlar. Bu yüzden resident ile hafızaya alacağınız komutları seçerken, hafıza tasarrufu ve kullanım hızı arasında tercih yapmak zorundasınız. Önemli bir diğer şey de. pure olmayan komutları resident yapamazsınız. Bunu anlamak için list komutu kullanılabilir. List komutunu verdikten sonra merak ettiğiniz kumut dosyasının karşısındaki protect bitlerine bakın. Eğer onların arasında "p" harfine rastlarsanız, bu komut pure olup rahatlıkla resident yapılabilir. C: directory "sin-deki komutların hemen hemen hepsi bu özelliğe sahiptir. Örnekler:

Dir 8772 -p-rwed 19-Apr-90 .....> Resident yapılabilir

IconX 3884 --rwed 19-Apr-90 —> Resident yapılamaz.

StartupII dosyasının ikinci bölümünde. bir RAM DİSK ve bunun içinde T. **ENV** ve **Clipboards** dive üç directory açılarak. **T:. ENV:. CLIPS:** mantıksal cihazları bu directory'lerle eşleştirilmiş. Bu mantıksal cilazlar. editörler ve diğer bazı programların geçici veri saklama alanlarıdır. Bu is için RAM DISK "in seçilme sebebi. yüksek çalışma hızı ve bilgisayar resetlenince buradaki bilgilerin kaybolmasında bir sakınca olmamasıdır.

```
1  resident c:Resident pure
2  resident c:List pure :pre-load LIST and CD
3  resident c:CD pure
4  resident c:Mount pure :the next 3 are loaded tor speed during startup
5  resident c:Assign pure
6  resident c:Makedir pure
7  :make IF. ENDIF. ELSE. SKIP. ENDSKIP. and ECHO resident if
8  :you use scripts much: and can afford the ram.
9  :also make Failat. WAIT, and ENDCLI resident if you use IconX a lot
l() makedir ram:t
11 assign T: ram:t :set up T: directory for scripts
12 makedir ram:env : set up ENV: director)
13 assign ENV: ram:env
14 makedir ramxlipboards :set up CLIPS: assign
15 assign CLIPS: ramxlipboards
16 mount speak: :just mounting doesn't take much ram at all
17 mount aux:
18 mount pipe:
19 resident Mount remove ;if you have enough ram. keep these resident
20 resident Assign remove ;by removing these lines
21 resident Makedir remove
22 :
23 break I C :signal to other process its ok to finish
```

Üçüncü ve dördüncü bölümlerde bazı mantıksal cihazlar tanımlanmakta, sonra da sadece StartupII'nin hızlı çalışması için resident yapılan komutlar hafızadan geri silinmektedir. Son bölümdeki tek satır. Startup-Sequence'e StartupII'nin bittiğini haber vermek içindir.

StartupII dosyasına eklenebilecek başka neler olduğuna bir bakalım isterseniz. Utilities di rectory "nizde bulunan More programından bir editör çağrılabildiğini biliyor ve kullanıyorsanız, **"assign** ENV: **ram:env"** satırından sonra örneğin **"Setenv KDITOR c:Ed** gibi bir satır eklemek işinize yarayabilir. Böylece EDITOR adlı değişkene AmigaDOS'un Ed yazı editörü daha açılışta yerleştirilmiş olur. Dergimizdeki C dili ile ilgili yazı dizisini takip eden arkadaşlar, yine aynı satırdan sonra

Ask "Bugün C çalışacak mısınız ? (y=evet/n=hayır) "
If WARN
path SYSl:bin : *siz bunları kendi sisteminize*
set CCTEMP=ram: : *göre uyarlayıp path' larını*
setCLIB=SYSl:lib : *değiştirebilirsiniz.*
set INCLUDE=SYS1:include ;
Endlf

satırlarını ekleyerek işlerim kolaylaştırabilirler. Burada bilgisayarınız ilk önce size tercihinizi soracak, "y" tuşuna basarsanız. Aztec C için gerekli komutları işletecek. aksi takdirde bu komutları atlatarak Endlf den sonraki satıra atlayacaktır.

Bazen kendiniz de bazı mantıksal cihazlar tanımlamaya ihtiyaç duyabilirsiniz. Örneğin herhangi bir directory "de iken sık sık ulaşmanız gereken:

Dh0:SpreadSheets/Personnel/Dephtl

adlı bir directory'niz varsa. StartupII'ye **Assign SPD1: dh0:SpreadSheets/Personnel/Dephtl"** gibi bir satır ekleyebilirsiniz. Artık **"Dir SPD1:"** diyerek bu directory'nin listesini isteme imkanına sahipsiniz.

CLI-Startup ve Shell-Startup

CLI-Startup ve Shell-Startup dosyaları. yeni bir CLI veya Shell penceresi açılırken. CLI programı tarafından çağrılıp işletilen birer komut dosyasıdır. Örneğin Shell ikoıuunu klikleyerek veya NewShell komutu ile bir Shell penceresi açmak isterseniz, program s: directory'si içinde Shell-Startup dosyasını arayıp bulur, içindeki komutları tek tek isletir ve bu dosya bittikten sonra kontrolü size bırakır. Dosyaların içeriğini incelediğinizde. CLI-Startup'da pek bir şey bulamazsanız bile. Shell-Startup dosyasında ilginizi çekecek şevlerle karşılaşacaksınız.

Prompt "%N.%S> satın, açılan Shell'de çıkacak olan prompt'ı tanımlar *(bu örnekle task numarası, bir nokta, içinde bulundurunuz directory adı ve ">" işareti).* Hemen arkasından **"alias"** diye başlayan bir sürü satır. Shell'in CLI karşısındaki üstünlüklerinden biridir. Alias komutu, hatırlamakta veya uzunluğundan dolayı yazmakta zorluk çektiğiniz bazı komut veya program isimlerine, kolay hatırlanabilir ve yazılabilir takma isimler koyabilmenizi sağlar. Dosyada zaten mevcut olan alias'lara siz de kendinizce eklemeler yapabilirsiniz. Komutun kullanışı. **"Alias <TakmaİsimI> <KomutİsmiI>** şeklindedir. Birkaç örnek vermek gerekirse:

Alias dm Dh0:Copies/DiskMasterl.3
Alias ns NewShell NEWCON:0/0/-640/256/WideShell
Alias ex Execute
Alias red echo "*E|33m"
vb. gibi...

Çalıştıracağınız bazı programlar AmigaDOS komutlarını orijinal isimleri ile arayacağından, bu yöntem komut isimlerini Rename ile değiştirmekten daha iyidir.

MountList :

Bildiğiniz gibi. Amiga'nız fiziksel cihazlar *(Physical Devices)* dışında bazı mantıksal cihazlar *(Logical Devices)* da kullanmaktadır. Bunlar için yazılan handler ve device dosyaları L: ve **Devs:**

Bildiğiniz gibi, Amiga'nız fiziksel *(Physical Devices)* dışında bazı mantıksal cihazlar *(Logical Devices)* kullanmaktadır. Bunlar için yazılan handler ve device dosyalan L: ve **Devs:** directory Merinde yer alırlar. Kullanılacak mantıksal cihazların *(RAD:, SPEAK:, AUX: gibi)* tanımlanması ise, Devs: directory'sinde bulunan MountList dosyasında yapılır. Burada, her mantıksal cihaz için bir entry *(giriş)* bulunur. MountList dosyası, bundan önce anlattıklarımız gibi bir DOS komut listesi değildir. Kendine has bir yazılış tarzı vardır. Yazım kurallarından kısaca söz edecek olursak:

* Her entry, tanımlanacak olan mantıksal cihazın adı ile başlar ve # işareti ile sonlanır.

* MountList'in kendine özgü diline ait kelimeler olan keyword'leri, bir "=" *(eşit)* işareti ve gerekli bilgiler izler.

* Her keyword'e ya tek satır ayrılır ya da aralarına ";" *(noktalı virgül)* işareti konur.

* C dilindeki gibi "/*" ve "*/" işaretleri arasına açıklayıcı notlar konulabilir.

Dosya içinde birçok örnek cihaz zaten tanımlanmış durumdadır. Size düşen, bunları kendi ihtiyaçlarınıza göre biraz değiştirmektir. Örneğin 2 MB veya daha fazla RAM'ınız varsa, pekala bir 3 inchlik disket ölçüsünde *(880 kB)* RAD: açabilirsiniz. Bunun için bir editörle MountList dosyasına girin ve RAD: girişini bulun, karşınıza şöyle bir şey çıkacak:

```
RAD: Device = ramdrive.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 11
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0 ; HighCyl = 21
Buffers = 5
BufMemType = 1
#
```

Şimdi, açılacak olan RAD:'ın ilk ve son silindir değerlerini belirleyen **"LowCyl = 0 ; HighCyl = 21"** satırındaki HighCyl değerini değiştip 79 *(880 kB'lık bir disketin HighCyl değeri budur)* yapın; hepsi bu kadar! Bundan sonra bilgisayar açılıp **"mount RAD:"** denildiğinde, 880 kB'lık bir RAD: açılacak. Artık **"Diskcopy df0: to RAD:"** bile diyebilirsiniz. Neden Workbench disketinizi RAD:'a kopye edip *(bilgisayarı kapatmadan)* reset etmeyi denemiyorsunuz? Deneyin, açılış ve kullanımdaki hızı bir görün. Bu arada, eğer Amiga'nızı RAD:'dan boot etmek istiyorsanız, kickstart versiyonunun en az 1.3 olması ve dfü:'da disket bulunmaması gerektiğini hatırlatalım.

Tabii ek hafıza kartı olmayan arkadaşlar da HighCyl değerini küçültüp, sadece ihtiyaçlarına cevap verecek ölçülerde bir RAD: açarak hafızadan tasarruf edebilirler. Çünkü RAD disk, RAM disk gibi içine kayıt yapıp silmekle büyüyüp küçülmez, RemRAD komutu verilip silininceye kadar hep aynı miktarda hafıza işgal eder.

Yazımı burada bitirip, sırayı sizin hayal gücünüze ve kabiliyetinize bırakıyorum. Ben sadece yapılabileceklerden birkaç örnek verip, bir başlangıç yapmanıza yardımcı olmak istedim. Tabii takıldığınız konular olursa her zamanki gibi dergimize mektup yazabilirsiniz.

Son olarak birkaç not:

* Bu dosyalardaki değişiklikleri AmigaDOS'un kendi editörü ile yapabileceğiniz gibi, önceki sayılarımızda açıklaması yapılmış olan Cygnus Editor veya rahat kullanabildiğiniz herhangi bir yazı editörü ile de yapabilirsiniz. * AmigaDOS komutları ile ilgili ayrıntılı açıklamaları Amiga Dost köşemizde bulabilirsiniz.

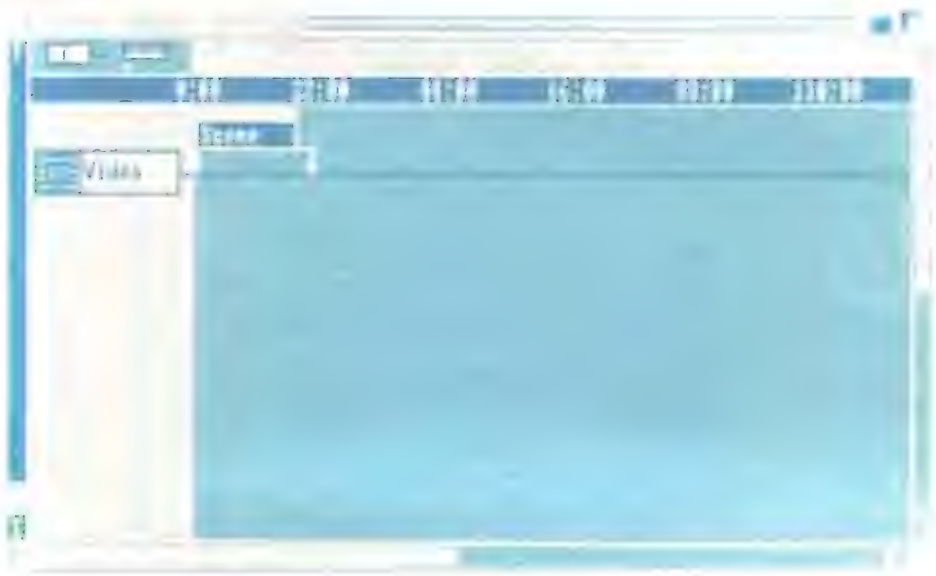
* Ve bir ALTIN KURAL: Sakın bu değişiklikleri orijinal disketiniz üzerinde yapmayın. Bu tür çalışmalar için daima disketinizin bir kopyasını çıkarmayı alışkanlık edinin.

Bir başka konuda birlikte olmak üzere, hoşçakalın...

DELUXE VIDEO V1.0

Gökhan ŞENER & Kerim ERKAN

Merhaba arkadaşlar. Bu sayıdan itibaren, sizlerle yeni bir program incelemeye başlıyoruz. İnceleyeceğimiz program, Electronic Arts firmasının Deluxe Video adlı, video titling programı. Bu program sayesinde, kendi video çekimlerinize, filmlerinize başlıklar veya sonuna yazılar; çeşitli introlar; iş grafikleriyle bir şirket tanıtımı gibi göze hitap eden tanıtım görüntüleri veya animasyonlar kullanarak bir film girişi gibi basit başlık çalışmaları yapabileceksiniz. Zaten **"video titling"** denilen olay da, bu anlattıklarımızı kapsıyor. Deluxe Video gibi bir titling programının yapabildikleri, aslında basit ve yalın. Programı etkin kılan, bir konu hakkındaki gereken işlemlerin tek bir programda ve kolayca ulaşılabilecek şekilde toparlanmış olması.



Şimdi gelelim programımızın kendi özelliklerine. En büyük özelliği, tabii ki kullanım rahatlığı ve programın seçeneklerine kolayca ulaşabilmeniz. Tüm seçenekler basit kutucuklarla gösteriliyor. Zamanlama, biraz sonra göreceğimiz şekilde gene mouse ile kullanılan okların çalışma pencerelerindeki pozisyonları ile ayarlanıyor. Arkaplan, önplan, objeler ve müzik gibi ayrı ayrı ana çalışmalar, ekranda da tek tek birleştirilip, gösterim sırasında ekrana ve hoparlöre beraber geliyorlar. Bence bu, şu ana kadar rastladığım en iyi, en kolay senkronizasyon ve zamanlama mantığı olan program. Ayrıca programımız, standartlaşmış işlemler için hazır sahneler içeriyor. Siz sadece bu sahnelerin kullanacaktan verileri veriyorsunuz, sahneler bilgisayar tarafından güzel güzel oluşturuluyor. Ayrıca şu anda ayrıntıyla geçiştirilemeyecek kadar çok efekt ve yardımcı program da program içerisinde mevcut.

Şimdi yazımızın gidişatına bir göz atalım ... Bu sayıda göreceklerimiz, programın ana çalışma ve senkronizasyon mantığı ile ana programın Pull-down menüleri. Seçenekleri tek sayıda açıklamayı biz de istiyorduk ama, programın gerçekten aşın sayıda seçeneği var ve ne yazık ki daha ana programdan başka yardımcı programlar da sırada bekliyorlar *(Programın **üç disket olduğunu söylemeyi unuttuk...**)*. Neyse biz en iyisi lafı uzatmadan ve moralinizi daha fazla bozmadan, programı açıklamaya başlayalım.

İlk ve **Ana Programımız** ...

Programın mutlaka bir kopyasını alın ve onunla çalışın, çünkü program ancak açık bir kopya korumasıyla çalışıyor. Programımızın ilk disketindeki Deluxe Video'muzu yüklemek üzere harekete geçtiniz. Şu durumda iki muhtemel şeyden biri olacaktır; ya bilgisayarınız programı yükler ve diğer paragrafı okumaya başlarsınız, veya bilgisayarınız kilitlenir ve kalır, siz de boş boş sebebini düşünürsünüz. Bu olay, programın korsan kopyalarının ve bozuk kınlan kopya korumalarının marifeti olabileceği gibi, bilgisayarınız ve program arasındaki bir uyumsuzluktan da olabilir. Mesela program dergide ve arkadaşım Kerim'in Amerikan klavye Amiga'sında hafıza kartlarıyla gayet normal çalışıyor, ama benim Amiga'mın hafıza kartlarını kabul etmiyor. 512 Kb'ta çalışmak pek hoş bir durum olmadığı için, inşallah bu sorunun sebebini ve düzeltilmesini de yakın bir zamanda dergimizde bulacaksınız. Ama şunu da belirteyim, 512 Kb ile bile bu program epey şey becerebiliyor, ama tek kötülüğü hafıza yetersizliğinden dolayı sınırlanan ekran çözünürlüğü.

Bu sorunu geçtiyseniz, şu anda programı yüklediniz ve ilk ekranımız karşınızda duruyor. Şimdi söyle bir ekranımıza göz gezdirelim. Eki anın komut satırında pek ilginç ve değişik gelen bir şey yok; sadece seçenekler, seçenekler. Esas önemli olan, ekranın daha altındaki çalışma penceresi. Artık ekranı daha dikkatli incelemeye başlayın, gördüklerinizi unutmayın. Burada ilk göze çarpan, en üst satımı zamanlama işaretleriyle dolu olması, pencerenin bir listeye benzemesi ve listenin içeriğinin ilk bölümlerini ifade eden **"Video"," Track"**'i ve bunun içeriği olarak bir **"Scene".** Şimdi daha dikkatli bir şekilde, çalışma penceresinin sol üst köşesindeki iki küçük ikon'a bakın. Dikkat ederseniz, bunların biri **"Video"** yazısının bulunduğu kutucuğun, diğeri ise **"Scene"**'nin küçültülmüş birer kopyası. Şimdi bu ikonlara daha değişik bir gözle bakın; çünkü onlar başlık animasyonumuzu kullanırken vereceğimiz tüm komutları içeriyorlar. Garipsemeyin ve bizi okumaya devam edin ...

Şimdi demin gördüklerimizin neler ifade ettiğini tek tek anlayalım ve programın başlık oluşturma mantığına ve ekran düzenine erişelim. Pencerenin bir listeye benzediğini söylemiştim; doğru, ekran düzeni bir liste halinde ama biraz değişik bir liste. Ekranın sol kısmındaki liste bölümünde yeralan seçeneklere **"Track",** yani iz deniyor. Track'ler, bir animasyonu oluşturan ana parçalar olarak tanımlanıyorlar. Mesela bir fon görüntüsü, fon müziği, bir obje veya bir metin, birer track olarak seçiliyorlar ve daha sonra da düzenlenerek senkronize olarak size sunuluyorlar. Her track'e ait düzenleme ve zamanlama ise, o track'in yanında pencerenin sağında bulunan liste bölümüne konulan **"effect"** yani etki *(veya efekt)* seçenekleriyle sağlanıyor. Bu arada, şu andan itibaren pencerenin sol üst köşesindeki ikonlara da track ve efekt ikonları diye hitap edeceğiz.

Basit bir örnekle bu seçeneklerin yerleştirilmesi ve etkileri üzerinde duralım. Şimdi track ikonuna basın ve ortaya çıkan

seçenek kutusunu ekranın sol tarafında, liste üzerinde kaydırarak bir yere yerleştirin ve mouse'un sol tuşunu bırakarak seçeneği aktif edin. Karşınıza, kullanacağınız track'i seçmenizi belirten bir pencere gelecek ve pencere içinde de o an kullanabileceğiniz track'leri içeren kutucuklar olacak. Biz örneğimizde arkaplan yani **"Background"** seçeneğini kullanacağımız için. bu kutucuğa klik'leyeceğiz. Bravo! İlk track'inizi oluşturdunuz. Şimdi efekt ikonuna basın ve ortaya çıkan efekt seçeneği kutucuğunu, alt kısmındaki ok uzantısının ucu oluşturduğunuz arkaplan track'inden uzayan çizgiye değecek şekilde yerleştirin. Karşımıza gene kutucuklar çıktı. Bunlardan ilk olarak **"Pattern"'i** seçin. Bunun hemen arkasından bir pencere daha açılacak ve arkaplan olarak kullanacağınız alanın doldurulacağı desen ve renklerini seçmeniz beklenecek. Bu pencerenin alt kısmındaki televizyon ikonunu kliklerseniz, bu sayede yaptıklarınızı görmenizi sağlayacak bir çıktı ekranı açacaksınız. Şimdi pencerenin içindeki desenlerden birinin üzerine klikleyin ve en üstteki sayılarla da rengini belirleyin. Daha sonra gene TV ikonuna ve **"OK"'e** klikleyerek seçeneğini oluşturma işini bitirin. Artık bu seçenek **"Background"** track'inin bir düzenleyicisi. Görevi de, istediğiniz bir anda arkaplanın renk ve desenini değiştirmek. Burada yeni bir işlemi daha izah edelim; efekt seçeneklerinin etki sınırlarının zamansal olarak nasıl belirtileceğini. Dikkat ettiyseniz, seçeneğimizin kutucuğunu ekranın istediğiniz bir tarafına çekiştirebilirsiniz; ama kutucuğun okunun ucu ekranda hep sabit kalacaktır. Bunun nedeni, bu ok ucunun seçeneğin olay akışının hangi anında görevine başlayacağını ve hatta bazı çift oklu kutucukların da nerede biteceğini ifade etmesi. Şimdi bu ok ucunun üzeri sayılabilecek bir yere klikleyin va mouse tuşunu basılı tutun Gördüğünüz gibi bu sefer de seçenek kutucuğu sabit kaldı; siz okun yerini, yani başka bir deyişle seçeneğin zamanlamasını değiştiriyorsunuz. Bu değiştirme işini yaparken, size ok hizasında yukarı aşağı uzanan çizgi ve bir zamanlama saatçiği yol gösterir. Saatçik çizginin üzerinde ok ucu ile birlikte hareket eder ve okun ucunun hangi kesin zamanlamayı işaret ettiğini belirtir. Şimdi gene bir efekt olan **"Fade in"** seçeneğini efekt ikonuyla oluşturun, seçin ve Background track'ine bağlayın. Fade In daha sonra da göreceğimiz gibi, ekran renklerini belli bir zaman aralığında ton ton kaydırarak oluşturur. İşte demin kullandığım **"zaman aralığı"** kelimesi zaman oklarını kullanmamızın değişik bir tipini oluşturuyor. Bu tip seçeneklerin kutucuklarından iki ok çıkıyor. Bunlardan soldaki normal bir zamanlama oku, sağdaki ise sol ve sağ oklar arasındaki zaman aralığını ifade ediyor. Bu okları yerleştirirken yardımcı olan saatçiğimiz ise, sol okun yeri belirlenirken zamanı mutlak olarak verir; sağ ok yerleştirilirken zamanı sol oku taban alarak relatif olarak gösteriyor, yani seçeneğin aktiflik süresi verilmiş oluyor. Bu arada zamanlamayla ilgili ayn bir olay da sahne yani **"Scene"'**ler. Baştaki video track'inin efektiymiş gibi eklenen sceneler, başlangıçta 22 saniyelik kesitleri incelemeniz için ayarlanmış. Zamanlama işlerini sahneler halinde yapmanız, genellikle işi kolaylaştırıyor. Ayrıca hem video'nun, hem de her sahnenin ne kadar zamanlık bölümlerden meydana geleceğini, birazdan da göreceğimiz **"options"** menüsündeki **"time scale"** seçeneği ile kontrol edebiliyoruz.

Şimdi de gelelim senkronizasyon olayına. Zamanlama, ok'uçları kullanmak gibi çok basit bir şekilde oluşturulduğundan ve zamanlama rakamlarla da açık bir şekilde verildiğinden, senkronizasyon diye bir problemimiz mevcut değil. Oluşturduğunuz kaç track olursa olsun, bunların herbirinin kaçar efekti bulunursa bulunsun, bu efektlerin zamanlamaları ne kadar çakışırsa çakışsın ya da içice girmiş desenler oluştursun, programımız kafayı yemiyor ve cici cici her şeyi önceden tasarladığınız zaman ve zaman aralıklarında birbirlerine uyumlu olarak ekrana getiriyor.

Artık bu kadar mantık dersi yetti herhalde, değil mi sevgili okuyucular? Biraz da pull-down menüleri açıklayalım ki, programda yapmaya çalıştığınız şeyleri oynatabilin ve kontrol edebilin. Ayrıca "Scenes" menusunun içinde yazının başında da söz ettiğim hazır ve sizin tarafınızdan oluşturulabilen edilebilen sahne jeneratörleri var. Yani fazla uğraşmadan kendi sahnelerinizi oluşturup programdan faydalanabileceksiniz. Ve her zamanki gibi ilk olarak... için bunları açıklama lüzumunu görmüyorum.

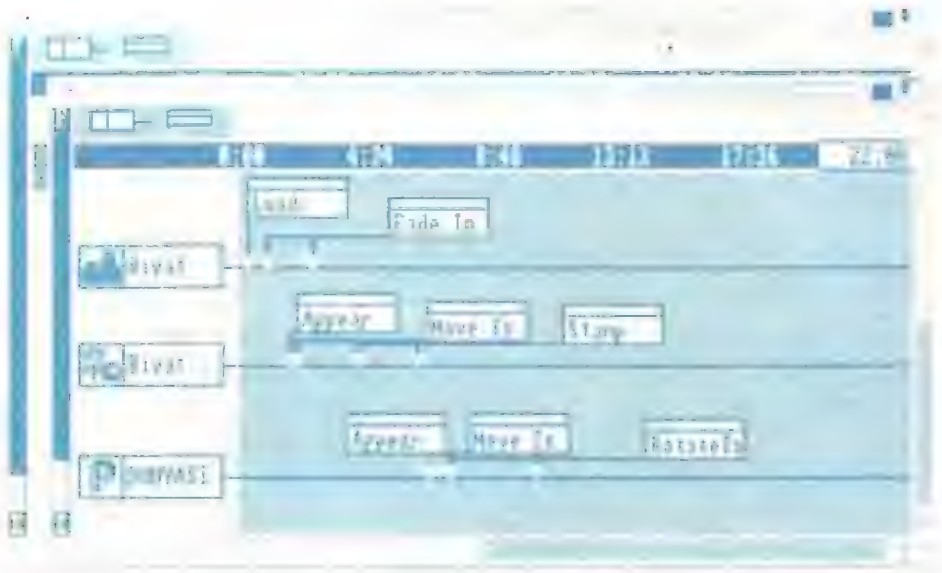
Save *<Amiga+s>:* Daha evvelden belli bir ad vererek kaydettiğiniz bir programı, aynı adla tekrar kaydeder.

Save As ...: Bir programı ad vererek kaydetmenizi sağlar, ismi disk iletişim penceresinden giriyorsunuz.

Play Scene *<Amiga+K>:* O anda içinde bulunduğunuz ya da seçtiğiniz sahne'yi oynatır. Oynatma işlemi sırasında çalışma ekranı ve penceresi yokolur, bir çıktı penceresi belirir. Bu ekranın içinde, bir video uzaktan kumandasına benzeyen pencere vardır. İşte bu penceredeki kutucuklarla, sahnenin oynatımını aynı bir video bandını ileri geri sarıyormuşuz gibi yapabiliriz. Pencerenin üst kısmındaki seçenekler, videonun ileri geri oynamasını ve hızla ileri geri görüntü aramasına karşılık gelen fonksionlar ve tam ortada da stop kutucuğu yer alıyor. Alt sıra halinde ayrılanlar ise, başa ve sona çok hızlı sarmayı sağlayan oklar loop seçeneği ve ses efektlerinin oynatıma sokulup sokulmayacağı seçenekleri. Oynatımla işiniz bitince, pencerenin sol üst köşesindeki kapatma ikonuna basın, çıktı ekranı yokolacak ve yerine tekrar çalışma ekran ve pencereleri ile kaldığınız yerin içerikleri yüklenecektir.

Play Video *<Amiga+L>:* Play Scene ile aynı. Fakat burada bilgisayarın oynattığı şey, sırasıyla *(veya zamanlamaya göre karışık ve birleşik olarak)* tüm sahneler.

Quit *<Amiga+Q>:* Programdan çıkış seçeneği. Bu seçenek seçildiğinde o an hafızada bulunan verilerin kaydedilip kaydedilmeyeceği de soruluyor.



Project Menüsü...

About Deluxe Video: Programı yazanlar hakkında bilgi. Bu sefer programcılar kendi resimlerini de digitize olarak bu pencereye koymuşlar.

New *<Amiga+R>:* Programdan o anki verileri silbaştan etme.

Open *<Amiga+0>:* Kaydettiğiniz bir video'yu yükleme. Bu arada belirtelim ki, Deluxe Video'nun disk iletişimi için kullandığı pencereler çok basit ve yalın, onun

Edit Menüsü...

Bu menü, her zamanki gibi programdaki verilerin işlenmesiyle ilgili. İşlenecek seçenekleri, seçeneğe ait kutucuğun üzerine klikleyerek sağlayabilirsiniz.

Cut *<Amiga+X>:* İstenen seçeneği senaryodan çıkarır ve hafızadaki ara bölgeye saklar. Eğer bu şekilde ara bölgeye attığınız bir bilgiyi tekrar Paste seçeneği ile senaryoya katmazsanız, tamamen kaybedersiniz.

Copy *<Amiga+C>:* Seçilen seçeneğin bir kopyasını ara bölgeye saklar. Senaryodaki seçeneğe ilişmez.

Paste *<Amiga+P>:* Ara bölgede kayıtlı bir seçeneği ekrana yerleştirmenizi sağlar.

Turn On ve **Turn Off:** Bu bence garip ve alışılmadık bir çift edit fonksiyonu ve bir o kadar da yararlı. Yaptığı iş, seçtiğiniz seçeneği çalışmaz hale getirmek; adının da belirttiği gibi, bir nevi **"kapatmak"** veya tekrar **"açmak".** Bu seçenekleri kullanarak kapattığınız bir seçeneğin üzerine bir çapraz konuluyor ve o seçenek ekranda ve senaryoda kalmasına rağmen bir etki yaratmıyor. Daha sonra seçeneği Turn on ile açıyorsunuz ve seçenek son bıraktığınız haliyle yerli yerinde. Bence bu karmaşık sahnelerin incelenmesi ve efektlerin kurcalanıp bir arada kullanımı için büyük kolaylıklar getiriyor.

Change: O an seçmiş olduğunuz track'i bozmadan track ile ilgili parametreleri, yani müzik ise parçayı, resimse resmi değiştirmenize yarıyor. Track'e ait parametreler silinmiyor veya değiştirilmiyor.

Rename: Seçeneğin adını değiştiriyor. Ekrana açılan bir pencere içine klikleyip istediğiniz seçenek adını girin. Bu sayede hep standart seçenek adları kullanmak yerine yaptığınız senaryonun işlevine uygun etiketleme yapabiliyorsunuz.

Show *<Amiga+J>:* Seçilen seçeneği, bir çıktı ekranında size gösteriyor.

Clear *<Amiga+E>:* Ara bölgeyi siliyor.

Scenes Menüsü...

Bu menü seçenekleri, sizin zahmetsizce bazı standartlaşmış sahneleri otomatik olarak yaratabilmeniz için konulmuş. Bunlardan **"Scene with picture"** sürekli hafızada, diğerleri **"Load Scene Generators"** yani sahne jeneratörlerini yükle komutuyla yükleniyorlar. Seçenekler Aşağıda.

Scene With Picture: Seçtiğiniz boş bir sahneyi bu seçenekle kullanırsanız, seçenek, çıkacak disk-hafıza iletişim penceresinden seçtiğiniz resmin otomatik olarak bir kaydırma ile ekrana gelmesini sağlayan bir sahne oluşturacaktır.

Load scene generators seçeneği seçildikten sonra menüye iki alt menü daha eklenir, bunlar **"charts"** ve **"text"** altmenüleri. Charts iş grafikleri yapmaya, text ise video filmlerine bas ve son hazırlamaya yarıyor. Bu alt menülerin seçenekleri ise şunlar...

Pie Chard: Dairevi grafik oluşturmak içindir.Bir sahneyi Pie Chard olarak seçerseniz, ekrana bir liste çıkar. En üstte Listenin adını girmeniz gereken satır var. Listenin alt kısmının solu isimlere, sağı ise değerlere ayrılmıştır. Listedeki satırlara klikleyerek değerleri ve isimleri girin. Verdiğiniz değerler otomatik olarak bir dairevi istatistik olarak düzenlenirler ve sahneye yerleştirilirler.

Bar Chard: Bu da bildiğimiz sütün grafiklerini oluşturmak içindir. Kullanımı Pie Chard'ın aynı. Oluşturduğu çıktıda önce sütunlar yükselerek oluşuyor sonra kendi etraflarında dönüyorlar. Renk kontrolünü yapmayı ileride göreceğiz.

Title: Bir video filmine başlık oluşturmanızı sağlar. Bir sahneyi title yapmak istediğinizde karşınıza çıkan ilk soru, bu seçeneğin basit mi karmaşık mı olanını seçtiğiniz. Eğer **"coplex"** ile karmaşık olan versiyonunu seçerseniz, karşınıza çıkan listedeki resim ve objeleri hafızaya yükleyin *(Parts menüsü ile).* Daha sonra, her iki versiyon için de Üç satır halinde filmin adını falan belirten yazılarınızı girin. Basit versiyonda yalnızca dönerek ilk satır geliyor; ikinci ve üçüncü satırlar, aşağıdan yukarı kayıyorlar. Ama karmaşık versi-

yonda güzel bir arkaplan resmi üzerinde hırlayan bir ayı kafası şirin bir görüntü ile filminize girmenizi sağlıyor.

Credits: Bu seçeneğin yarattığı sahnede, altı çizili bir başlık oluşturuluyor ve girdiğiniz diğer veriler bunun altına kayarak geliyor. Programın iletişim penceresindeki satırlara klikleyerek başlığın ve diğer isimlerin girilmesini sağlayın yeter.

Slide: Bence hazır sahnelerin en iyisi ve faydalısı bu. Hani filmlerin başlarında ve sonlarında filmi hazırlayanların görevlerini ve adlarını açıklayan listeler ekranın altından yukarı doğru kayar. İşte bu seçeneğin oluşturduğu sahne de bunu yapıyor. Listeye girdiğiniz adlar, sırayla bir görev ve bir isim olarak düzenlenmiş. Bunun için de girdiğiniz satırlardaki metinler, ikişer ikişer ve alt alta gruplaşmış olarak ekranda kayıyorlar. Bir seferde, yalnızca dört grup görev ve ad oluşturulabiliyor, daha uzun geçişler için sahneleri birleştiriri.

The End: Adından da belli olduğu gibi film bitti sahnesi oluşturmak için kullanılan bir seçenek. Bu seçeneğin de gene basit ve komplex diye iki versiyonu var. Basit versiyonu normal ve ufak bir yazıyla ekrana **THE END** yazıyor; diğer versiyon ise, parts menüsünden yüklediğiniz "theend" adlı güzel bir objeyi ekrana getiriyor.

Parts Menüsü...

Bu menünün içerdiği seçeneklerin hepsi, çağırıldıklarında birer disk iletişim penceresiyle sizi karşılıyorlar ve ilgili oldukları konudaki verileri hafızaya yüklemeye yarıyorlar. Bir veriyi hafizaya yükledikten sonra, bir efektin veya track'in içinde kullanırken onu tekrar tekrar yüklemek zorunda kalarak vakit kaybetmiyorsunuz. Ekrana gelen iletişim pencerelerinin sol kısmındaki liste hafızadaki yüklenmiş verileri gösterirken, sağdaki bölüm diğer menülerdekilerin aynısı bir disk iletişimi kısmı. **"Select"** kutucuğu ile boşuna oynamayın, bu başka seçenekler de aynı pencereyi kullandığı için konulmuş bir kutucuk ve şu anda işe yaramıyor. Ekranın sol kısmından bir veri seçtikten sonra, onu TV ve hoparlör ikonlarına basarak dinleyebiliyor veya görebiliyoruz *{Mesela programın ikinci diskindeki datalarla bunu deneyin.).* Aynı şekilde seçilen bir veriyi çöp kutusuna basarak listeden silebilirsiniz. Menüdeki seçenekler **"Picture"** ile arkaplan resmini, **"Object"** ile IFF bir fırçayı **"Music"** ve **"Sound"** ile de sesleri yükleyebiliyor.

Options Menüsü...

Time Scale: Bu seçenekle, ekrana bir pencere açılır ve pencere içindeki değerlerle oynayarak ekranda, çalışma penceresi veya sahne pencerelerinin üst kısımlarında bulunan zaman kesitlerinin ne uzunlukta olacağını belirleyebilirsiniz.

Data Dravers: Bu seçenekle ekrana gelen pencere, o an bilgisayarın belli verileri aradığı disk directory'lerinin adlarını içerir. Eğer kendi yarattığınız bir data diski ve kendi directory adlarınızı kullanmak istiyorsanız, kolaylık olsun diye onları baştan bir kez buraya girin.

Speed: Bu seçeneğin Normal, Realtime, 1/2, 1/4 ve SuperSlow adlı alt seçenekleri var. Normal ilk açılışta tanımlanan hız ve sürekli yavaşlayarak seçeneklerin sonuncusu Superslow da dayanılmaz bir yavaşlıkta oynatıma kadar gidiyor. Realtime seçeneğinin gerçek zamanlığına ise pek güvenmeyin.

Memory Size: Hafıza miktarını tanımlamanıza yarıyor. Bilgisayar o anki durumu zataen kendisi seçtiğinden, bu bir tür gösterge görevini de üstlenmiş oluyor.

Snapshot: O anki ekranın konumunu, her seçeneğin yerini ve pencerelerin neleri gösterdiğini aynen ekrana kaydeder. Bu veriler bir dahaki sefer senaryoyu yükleyişinizde tam kaldığınız yerden devam etmenizi sağlar.

Evet arkadaşlar bu sayılık ne yazık ki bu kadar. Önümüzdeki ay mümkün olduğu kadar çok efekt seçeneğini olabildiğince yalın bir şekilde özetlemeye çalışacağız.

Hoşçakalın!

CEM *GENCER*

Selam!!! İşte yine bu ay sizlerle birlikteyiz. Uzun ve yoğun bir aydan sonra, yine birlikteyiz. Imagine ile güzel animasyonlar hazırlamak varken, ProWrite'da yazı yazmak biraz sıkıcı; ama **Sculpt/Animate 4D'nin** bitmesine az kaldı. İsterseniz, Imagine programından kısaca söz edeyim.

Bu kadar süre içinde hepiniz **Sculpt/Animate** 4D'yi az çok tanıdınız. Bazılarınız **TürboSilver'ı** da tanıyor. Şimdi bu iki programı birleştirdiğinizi ve üstüne yeni efektler de ekleyebildiğinizi düşünün. İşte **Imagine** ...

TürboSilver'ı hazırlayan firma olan **Impulse** firması, TürboSilver'ı çıkardıktan sonra gelen mektupları ve istekleri dikkate alarak kısa sürede yeni projelerini hazırlamaya başlamışlar ve Imagine ortaya çıkmış. TurboSilver'a çok benzeyen program, yavaş olan tüm rutinlerin değiştirilmesi ile oldıkça hızlandırılmış ve istenen tüm objeler üzerine texture mapping, bump mapping, filter mapping, altitude mapping ve reflection mapping tekniklerini kullanmakta. Imagine programının güçlü yanlarından başka biri de, değişik editörleri. Eh, Imagine programının gücünü artık tahmin edebilirsiniz.

Bu ay da, Sculpt'a başlamadan önce size biraz animasyon ve desktop video konusunda ufak tefek gelişmeleri vermek istiyorum. Bildiğinizi gibi, Dünya'da hemen hemen her ay bir Amiga fuarı düzenlenmekte ve yeni hardware ve software'ler tanıtılarak, demonstrasyon versiyonları gösterilmektedir. İşte bu fuarlarda son bir ayda çıkan yeniliklerden bazdan şöyle;

VectorTrace programını hazırlayan **Gold Vision Communications** firması, programın 1.2 versiyonunu çıkarttı. Bu yeni versiyon, eskisine oranla %30 daha hızlı. Bezier eğrilerinin kullanımına izin veren bu programdaki tüm edit ve zoom fonksiyonları, yeniden hazırlanmış. Poligon ve eğriler yaratma fonksiyonları eklenince, program bir hayli iyi olmuş. Bildiğiniz gibi VectorTrace programı iki boyutlu resimleri ray-tracing programları için obje olarak aktarmaya yaramaktaydı. Programın diğer önemli bir kullanım alanı da, DeskTop Publishing konusu. Professional Page gibi programlara clip-art disketleri yaratabilen bu programın kısa bir süre içinde yurdumuza gelmesini dileriz.

Yine aynı firmanın çıkartmış olduğu **"The Graphic ConverterX"** isimli programı sayesinde Amiga, Atari, PC ve Macintosh bilgisayarları arasında grafik değişimi mümkün kılınmış. Desteklenen grafik standartlar şöyle: IFF, TIFF, Degas, Monostar, GEM.Image, Aegis-Draw, ProDraw-Clip, GEM-Metafile, Encapsulated Postscript, DXF, HPGL ve Vector-Trace.

ICD firması tarafından çıkarılmış olan **"Flicker Free Video",** her Amiga modelinde çalışabilen intern *(aletin içine monte edilen)* bir flicker-fixer kartı. Bildiğiniz gibi flicker-fixer kartları sayesinde, Amiga'nın o hiç sevilmeyen InterLace modundaki titreme ortadan kalkmakta. Kart sayesinde 4096 renklik HAM modu, OverScan tekniğiyle desteklenmiş. Bu kart, Amiga'nın içindeki Denişe cipinin yerine takılıyor. Boşta kalan çip ise, kart üzerindeki boş sokete yerleştiriliyor. Kartın, üzerindeki bir konnektör yardımıyla da, dış dünyayla iletişim sağlanmakta.

Aynı firmanın çıkarttığı AdSpeed adaptör plaketi, tüm Amiga modellerinin hızını 14.3 MHz'e çıkarıyor. Bu plaket 68000 mikro-işlemcisinin yerine takılabilmekte. Kartın üzerindeki montaj sayesinde, çok küçük bir alana da 64 KByte'lık kaşe hafıza *(cache memory)* eklenmiş. Bu ufak ek hafıza sadece mikro-işlemci tarafından hız artırımı için kullanılmakta.

Imagine isimli animasyon/ray-tracing programını çıkaran Intelligent Memory, sonunda söz verdiği **"FireCracker"** isimli kartı piyasaya sürdü. Bu kan, Amiga 2000'in içindeki boş slotlardan birine takılmakta. TurboSilver 3.0, Sculpt/ Animate 4D ve Imagine programıyla %100 uyumlu ve verimli olarak çalışan kart şu çözünürlükleri desteklemekte: 320*200, 352*440,384*512 ve 512*580. Kart ayrıca RGB bir çıkış sağlamakta. S-VHS modülü yardımıyla da hesaplanmış animasyon kareleri doğrudan S-VHS standartlı bir videoya kaydedilebilmekte. Kart ayrıca 24 bit değil, 32 bit çalışmaktaymış. Bunun 24'ü grafiğin kendisi için, geri kalanlar da Overlay renkleri için. Bu yeni Overlay renkleriyle kart, bir genlock'u bile simüle edebilmekte.

Klaus D. Tute firması **Digi-Tiger** isimli grafik digitizier'ını çıkartmıştı. Bu digitizier'ın yeni versiyonu olan **"Digi-Tiger II"** ile resim dijitize etme artık renk filtresiz olarak yapılabilmekte. Digitizier'ın içinde bulunan internal bir RGB-Spliter katı, bu işi otomatik olarak gerçekleştirmekte. Ayrıca siyah-beyaz resimler muhteşem bir hızla dijitize edilebilmekteymiş. Program ve gerekli hardware, KickStart 2.0 ile de gayet güzel çalışabilmekteymiş.

Merkens EDV firması, bir seri yeni genlock'ları piyasaya sürmüş. İsimleri "Video-Center-Genlock" olan cihazlar, 3 ayrı modelde bulunmakta; VC, VC Plus ve VC Broadcast. Her modeli hem normal video ile, hem de S-VHS ile çalışabilmekteymiş. Ayrıca VC Plus modelinde bir de wipe efektleri eklenmiş.

Michael Lamm ve firması tarafından yeni bir digitizier çıkarılmış. İsmi "Flash" olan bu digitizier sayesinde renkli resimleri gerçek zamanda bilgisayara aktarmak mümkün. Bu yeni cihaz sayesinde normal hızda oynayan bir filmi anında digitize etmek mümkün kılınmış. 24 bit olarak da dijitize edebilen Flash, maksimum 768*580 boyutunda bir resmin dijitize edilebilmesine izin vermekte. Hızı 1/50 saniye olan cihazın içinde bulunan 768 KByte'lık hafıza sırf dijitize edilmiş resmi renklerine ayırmak için kullanılmakta.

"Split-It" yadımıyla, dijitize edilecek resmi 3 temel rengine ayırabilirsiniz. Bu sayede Digi-View 4.0 ve Deluxe-View digitizier'leri yardımıyla gayet kaliteli sonuçlar elde etmek mümkün. "Lock-It", Split-It için ek bir cihazdır. Bu cihaz yardımıyla Split-It'in takt sinyalleri, Amiga'yı senkronize etmek için kullanılmakta. Bu sayede dijitize edeceğiniz resimlerin tüm renk ayrım işlemleri otomatik olarak yapılmakta.

"Alladyne Professional" dijitizer'ı ile artık profesyonel video cihazlarını da kullanabilmek mümkün. Beta-CAM, M-II, 1" *(one inch)* decks, U-Matic BVU, S-VHS ve U-Matic Lo-Band'i destekleyebilen bu cihaz sayesinde Amiga artık en profesyonel stüdyolarda bile kullanılabilir. Artık yazımıza geçebiliriz herhalde.

S C U L P T / A N I M A T E 4D
hayallerinizi gerçekleştirebilirsiniz...

Evet, yazımın esas temasına geçebiliriz. Geçen ay Project menüsünden Unload altmenüsünü incelemiştik. Bu menüde inceleyeceğimiz son fonksiyon, Batch. Bazı programlarda programın sırasıyla neler yapacağını belli bir menüyü kullanarak tanımlamak ve işlemlerin tanımlamadan sonra otomatik olarak yapılabilmesi mümkün kılınmıştır. Sculpt/Animate 4D programında ise, bu şekilde otomatik olarak çalışmanın iki yöntemi var; biri batch menusunu kullanarak tüm hesaplanacak scene dosyalarını belirlemek. İkinci yöntem olan script dosya kullanma metodu biraz daha karışık; fakat onu da elimden geldiğince burada anlatmaya çalışacağım.

Batch fonksiyonunu seçtiğimizde, karşımıza çıkacak olan bir pencerede istediğimiz scene dosyalarının isimlerini girebiliriz. İsmi belirlenen bu dosyalar OK kutucuğuna klik ettiğimiz zaman sırayla hesaplanacak ve sonuçları, yani oluşacak resimler diskete kaydedilecektir. Batch menusunu harddisk sahibi arkadaşların kullanmasını öneririm; nedeni de 5-6 scene dosyası ve resimlerin bir diskete sığmayacağıdır.

Gelelim ikinci yönteme; bu yöntem tıpkı program yazmaya benzer. Sculpt/ Animate 4D'nin tüm menü fonksiyolarını ve buralara girilecek parametreleri, BASIC dilinde program yazar gibi ufak programcıklarla çağırmak mümkün. Bu ufak programcıkları daha sonra programdan Load Script ile yükleyerek otomatik olarak çalıştırabilirsiniz. Bu yöntem, editör ekranlarına alışamayıp daha teknik çalışmayı seven kişiler için dizayn edilmiş olsa gerek. Bu script dosyalarını sevdiğiniz bir text editörüyle *(tavsiyem QuickED ya da CygnusEd)* ASCII olarak hazırlayıp isminin sonuna <.script> takısını ekleyerek yaratabilirsiniz.

Gelelim burada kullanabileceğiniz tüm komutlara ve bunların parametrelerine; aşağıda komutlar yeterli detaylarla açıklanmıştır. Komut satırında küçük harflerle yazılı olan karakterleri girmenize gerek yok, fakat programınızı daha rahat anlamanızı sağlar. Komuttan sonra gelen parametrelere değer verilmesi zorunludur. Yoksa Sculpt/Animate 4D hata mesajı vererek işlemi yarıda keser ki, bu da bizim için çok tatsız bir durum olur. Bu arada birden çok parametre kullanılan satırlarda parametrelerin arasına birer boşluk koymanız gerektiğini belirtmeliyim. Ayrıca hata çıkma durumunu minimuma indirmek için her komutu ayrı bir satırda yazmanızı tavsiye ederim. Her satır sonunda da <RETURN>'e basmayı unutmayın.

* ADD HEMisphere <parl> <par2>
Yarım-küre oluşturur, ilk rakam *(pari)* yarım-kürenin çapı, ikincisi ise *(par!)* küre yüzeylerinin bölünme değeridir *(subdivision).*

İlk değer silindirin alt ve üst yüzeylerini tanımlayan dairelerin çaplarını belirler. İkinci değer yine yüzey bölünme değeridir. Silindirin yüksekliği çapının iki katıdır.

* ADD TUBe <parl> <par2>
Buradaki parametreler silindirdekiyle *(bkz.add cylinder)* aynıdır.

* ADD CONe <parl> <par2>
Buradaki parametreler silindirdekiyle *(bkz.add cylinder)* aynıdır.

* NAMe SELected VERtices <parl>
Seçilen noktalara isim vermeye yarar. Karışık script dosyalarında kullanılması kesin gerekli komutlar arasında.

*ADDCUBe<parl>
Parametreyle belirlenen boyutta küp oluşturur.

*ADDPRIsm<parl>
Belirlenen boyutta prizma oluşturur.

* ADD DISk <parl> <par2>
İlk parametre çap, ikincisi ise yüzey bölünme değeridir.

* ADD CIRcle <parl> <par2>
İlk parametre çap, ikincisi ise yüzey bölünme değeridir.

* ADD CYLinder <parl> <par2>

* NAMe CONnected VERtices <parl>
Birbirine bir doğruyla bağlı bulunan tüm noktalan isimlendirir.

* NAMe INDicated PATh <parl>
Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu yolun *(path)* ismini tanımlamamızı sağlar.

* NAMe INDicated LAMp <parl>
Koordinat göstergecinin üzerinde bulunduğu lambaya isim vermemizi sağlar.

*GRId ON<parl>
Izgara *(grid)* fonksiyonunu açarak, çizgi

aralığını belirlenen parametreye göre ayarlar.

* COORDINATES <parl>

Koordinat penceresini açarak virgülden sonra kullanılacak rakam adedini parametreye göre ayarlar. Bu komut kullanıldığında, script dosyasının ilk satırında yer almalıdır.

* MAGnet ATTract <parl>

Mıknatıs fonksiyonunu çağırarak mıknatısın gücünü <parl> olarak belirler.

* MAGnet REPel<parl>

Bu daiers mıknatıs fonksiyonunu

* BITplanes <parl>

Hesaplanacak olan resimlerde kullanılacak bitplane sayısını belirler. Renk sayısı, bitplane sayısından hesaplanılır:

2^{A}bitplane sayısı = renk sayısı

Fakat 6 bitplane seçildiğinde otomatik olarak HAM grafik modu açılır.

* BITplanes 24 <parl> <par2> <par3> <par4> <par5> <par6> <par7>

Frame buffer cihazına aktarmak için, özel bitplane dosyalan oluşturmaya yarar. <parl>, <par2> ve <par3> ile ayrı ayrı kırmızı, yeşil ve mavi grafik bilgilerinin kaydedileceği dosyalar belirlenir. <par4>, relatif piksel genişliğini; <par5> ise yüksekliğini belirler. Normal Amiga'da bu oranlar 10:11 'dir; yani bir pikselin yüksekliği genişliğinin 1.1 katıdır. <par7> ve <par8> ise. hesaplanacak resmin piksel boyutlarını belirler. <par7> yatay piksel adedi, <par8> ise dikeydeki piksel adedini belirler.

* LENs SPEcial <parl>

Girilen parametre, kamera lensinin fokal uzaklığını milimetre olarak ayarlamamızı sağlar.

* EXPOsure MANual <parl>

Girilen değer, yüzde olarak sonuç resminin parlaklığını ayarlamak içindir. Örnek olarak girilebilecek bir 50 değeri, resmin normalden %50 daha parlak olmasını sağlar.

* DIThering <parl>

Dithering değerini sayısal olarak ayarlar.

* LOAd SCEne <parl> [LAMps] [OBServer] [WORld] [OBJects] [SELECTED] [DESELECTED]

Bu komut yardımıyla istediğimiz bir scene dosyasını parçalı olarak disketten yükleyebiliriz. Ayrıca Selected ve Deselected yardımıyla bu scene dosyası yüklenince, tüm noktaların seçilmesini ya da söndürülmesini sağlayabiliriz.

* LOAd IM Age <parl>

İsmi belirlenen resmin hafızaya yüklenmesini sağlar.

* LOAd OBJect <parl> [SELECTED] [DESELECTED]

Disketten hazır bir obje dosyası yüklememize yarar.

* LOAd NAMed object <parlxpar2>

<par2> ile disketteki ismi tanımlanan objeyi, hiyerarşide <parl> ismini alacak şekilde yükler.

*LOAdTAKe<parl>

İsmi verilen animasyon dosyasını *(take)* yükler.

* LOAd ANImation <parl>

İsmi verilen hesaplanmış animasyon dosyasını yükler.

*LOAdFONt<parl>

<parl> ile directory ismi belirlenen Sculpt fontlarını hafızaya yükler.

* SAVe SCEnen <parl> [LAMps] [OBServer] [WORld] [OBJects] [ALL] [SELECTED]

O anki sahneyi <parl> ile belirlenen isim altında diskete kaydeder.

* SAVe İM Age <parl>

Hesaplanmış olan resmi diskete vereceğiniz isimle kaydeder.

* SAVe OBJect <parl>

Seçilmiş olan objeyi diskete vereceğiniz isimle kaydeder.

* SAVe NAMed object <parl> <par2>

<parl> ile hiyerarşide ismi belirlenen obje diskete <par2> ile belirlenen isim altında kaydedilir.

* SELect NAMed vertices <parl>

İsmi belirlenen noktaları seçmemizi sağlar.

* DESelect NAMed vertices <parl>

İsmi belirlenen noktaları bırakmamızı sağlar.

* ERAse NAMed vertices <parl>

İsimleri verilen noktaları sahneden komple silmemizi sağlar.

* MODify WIReframe colors <parl> <par2>

Tel grafik hesaplamada çizgilerin ve zemin renklerinin belirlenmesini sağlar. Değerler rgb olarak heksadesimal sayı sisteminde girilmelidir.

* EXPand <parl> [NS] [EW] [UD]

Seçilmiş olan noktaların parl'de belirtilen sayı katında genişletir/daraltır. İstenen pencerelerdeki genişletmeyi kapayıp açmak için, üç kelimeyi kullanmanız gerekli.

Evet, bu aylık da bu kadar. Önümüzdeki sayıda görüşmek üzere.

HOŞÇAKALIN....

Superbase PROFESSIONAL

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Geçen ya Superbase'in Forms Editörüne giriş yapmış ve genel tanımlamalarını vermiştik. Ancak her Superbase bölümünde olduğu gibi hu bölümde çok ayrıntılı olduğundan ikiye ayırmak zorunda kaldık. Bu ay Forms Editor bölümünü bitirmeye çalışacağız.

BİR FORMU EDİTLEMEK:

Bir form, iki nedenle editlenebilir: Birincisi, sayfadaki objelerin görünüş ve düzenlenişlerini değiştirmek için tek tek sayfaları editlemek: ikincisi ise formu oluşturan sayfaların sırasını değiştirmek.

OBJE HİYERARŞİSİ:

Bir sayfaya objeler eklediğinizde, bazı objeler diğer objelerin altına yerleştirilecektir. Bunun nedeni, objelerin bir hiyerarşik sıraya - ya da "öncelik sırasına" sahip olmasıdır. Alttan üste doğru obje hiyerarşisi şöyledir:

Sahalar
Kutular
Çizgiler
Resimler
Yazılar
Alanlar

Listenin en altındaki obje en yüksek önceliğe sahiptir. Örneğin kutular sahaların. çizgiler de kutuların ü/erine yerleşir. Aynı kategoride iki objeden en son yerleştirilen diğerinin ü/erine biner.

Hiyerarşik yapı, camdan tabakalar şeklinde düşünülebilir. Bir Forms Editor sayfası, birbirinin üzerine eklenmiş en altta sahalar, en üstte ise alanlar bulunan altı cam tabakası gibidir.

Hiyerarşi işlemleri, sayfa görünüşlerinde farklılık yaratmak ve yeni objeleri üste almak gerektiğinde faydalıdır.

OBJELERİN SEÇİMİ:

Bazı Forms Editor komutları sadece objeler seçilerek çalışırlar. Diğer bir deyişle, mevcut bazı uygulamaları yapmadan önce, bir objeyi ya da bir obje grubunu seçmeniz gerekir. Bu uygulamalar; Cut, Copy, Replicate. Move. Edit Attributes ve Set Print Status seçenekleridir.

Bir objesi, işaretçiyi üzerine getirip sol mouse tuşuyla iki kere klikleyerek seçebilirsiniz. Forms Editor, seçilen objeyi çevıcsine siyah kesikli çizgilerle çerçeve çizerek gösterecektir.

Bir obje grubunu seçmek için. SHIFT tuşunu basılı tutarak her objeyi bir kez kliklemek gerekir. Gruptan bir objeyi çıkartmak için ise, objeyi kliklemek yeterlidir.

Bir çizgi ya ela kutuyu seçmek için işaretçinin çizgiye ya da kutunun bir kenarına yerleştirilmesi gerekir. Bir saha seçiminde ise. işaretçinin alanın herhangi bir yerine yerleştirilmesi yeterlidir.

Bir objeyi seçtiğinizde. Forms Editor obje hiyerarşisini takip eder ve iki obje aynı büyüklükte ise en üsttekini alır. Burada, alttaki objelerin seçiminin zor olduğunu düşünebilirsiniz. Fakat genellikle objelerin sayfa büyüklüğünde tanımlanmadığım ve bu yüzden de genellikle alttaki objenin bir kısmını bulabileceğinizi düşünürseniz., bu tür bir sorun pek karşınıza çıkmayacaktır.

BİR SAYFANIN EDİTLENMESİ:

Bir sayfayı editlerken yapılabilecek işlemler:

. Sayfadaki objeleri yeniden dizayn etmek
. Objeleri yeni pozisyonlara almak
. Sayfadan obje silmek
. Objeleri kopyalamak
. Objelerin boyutlarını değiştirmek

Bu işlemler için kullanılacak olan Cut. Copy. Paste ve Undo seçenekleri Edit Menüde: Move ve Size Set Menüde: Clear ise Page Menüde bulunur.

UNDO:

Set Menü seçenekleri arasında bulunan UNDO, son serdiğiniz komutun sonucunu geri alır: yani, o komut çalıştırılmadan önceki durumuna geri döner. Mesela, son saptığınız işlem bir kutu çizmek ise. Undo kutuyu savladan yokeder; bir çizginin uzunluğu ve yeri değiştirilmişse. orijinal uzunluğu ve pozisyonuna geri döndürür.

Undo, aynı işlemleri obje grupları için de sapar. Yani aynı anda birçok objenin yeri değiştirilmişse. Undo konunu ile hepsi eski yerleşimine döner.

Undo seçeneği, sadece Set Menü işlemlerini geri alır. Örneğin. Paste ile sayfaya eklenen bir objeyi kaldırmaz.

CLEAR:

Sayfadaki tüm objeleri atarak temizler. Bu seçenek genellikle sayfa dizaynını atıp yeniden başlanacağı zaman kullanılır.

Clear seçeneği ile sayfa temizlendikten sonra. Undo ile geri çağrılamaz. Savlanızı sonradan kullanmak isteyebileceğinizi düşünüyorsanız. Clear komutunu vermeden once sayfanızı kaydetmelisiniz.

CUT:

CUT. ekrandan seçilen objeyi kesip alır ve clipboard'a saklar. Clipboard, saklanacak objeler için ayrılmış bir alandır. Diğer programlarda olduğu gibi Forms Editor içinde de Cut ve Copy fonksiyonları tarafından kullanılır. İstenen obje ya da obje grubu seçilerek bu alana saklanır: sonra da istendiği zaman bir sayfaya Paste ile tekrar yerleştirilir.

Cut seçeneği ile objeler seçildikleri sayfadan kesilip clipboard'a alınır: Paste ile başka bir sayfaya transfer edilir.

Cut işlemi için önce obje (ya da objeler) çift klik yapılarak seçildikten sonra. Edit Menüden Cut seçeneği işaretlenir.

COPY:

Cop) de Cut gibi çalışır; ancak seçilip clipboard'a kopyalanan obje sayfadan kesilip atılmaz. Gençlikle aynı objeden birçok kez kullanılacağı zaman çok yararlıdır. İşaretlenerek Cop> ile clipboard'a konulan obje aynı sayfaya ya da başka sayfalara kopyalanabilir.

Copy, özellikle sürekli tekrarlanan satır ve kolonlardan oluşan bir form oluşturulacağı zaman kullanılır. Örneğin dala girişi için bir form oluşturduğunuzda ve her satırın kendi kutusuna sahip olmasını istediğinizde, yalnızca ilk satırda bir kutu çizmeniz gerekir. Bunları Copy ile clipboard'a atıp, her satıra Paste ile yerleştirebilirsiniz.

PASTE:

PASTE. Cut veya Copy ile clipboard'a saklanmış objeyi ya da obje grubunu alır ve o anki sayfaya kopyalar.

Paste işlemi için. önce Edil Menüden Paste seçeneği işaretlenir. Ekranda objelerin yapıştırılacağı yeri gösteren noktalı bir dikdörtgen belirir. İşaretçi çekilerek dikdörtgen sayfada objenin yerleştirileceği yere pozisyonlanır ve sol mouse tuşuna kliklenir. Böylece, Forms Editor objeleri buraya çizer.

Clipboard'da saklanmış bir obje yoksa. Paste işlemi sonucunda sayfaya birsey eklenmez. Paste sadece daha önceden Cut ya da Copy işlemine tabi tutulmuş objelerle çalışır. Objeler clipboard'dan atılmadığı sürece, aynı objeleri istediğiniz kadar Paste edebilirsiniz.

MOVE:

MOVE komutu, bir objeyi ya da obje grubunu sayfada yeni bir pozisyona almak için kullanılır.

Bu işlem için. önce Set Menüden MOVE seçilir; sonra işaretçi yeri değiştirilecek objenin üzerine getirilerek bir kez kliklenir. Bu noktada seçilen obje siyak kesikli bir çizgi ile çerçevelenir ve işaretçi ok şeklinde bir sembole dönüşür. Yeni işaretçiyi, objenin yerleşmesini istediğiniz yeni pozisyona getirip sol mouse düğmesini klikledığinizde, objenin yeni pozisyonda belirdiğini göreceksiniz.

Move işlemini bir obje grubu için yaparken, objeleri çift klikle seçmelisiniz. Bu metodu kullanmanın bir avantajı, obje grubu seçimine izin vermesi (Move seçiminden önce ya da sonra) ve sonra da aynı anda tüm objeleri birarada hareket ettirmesidir. Diğer bir avantajı da, işaretçinin objenin üzerine yerleşmiş olmasının gerekmemesidir ki, bu da işaretçiyi sayfanın herhangi bir yerine pozisyonlama olanağı sağlar. Obje grubu için Move işlemi bunlar dışında aynı şekilde yapılır.

SİZE:

SİZE seçeneği, çizgi, kutu, saha ve resim gibi grafik objelerin boyutlarını değiştirmek için kullanılır. Bu işlemin prosedürü şöyledir:

1. Edit Menüden Size seçilir.
2. İşaretçi objenin üzerine getirilir ve sol mouse düğmesine basılır.
3. Objenin çevresi kesikli çizgi içine alınır. İşaretçiyi hareket ettirmek, objeyi sağ alt köşeden (veya bir çizginin en sağ noktasından) genişletecek ya da daraltacaktır.
4. Obje istediğiniz boyuta gelince, sabitlenıek için mouse tuşu bir kez daha kliklenir.

Objenin sol üst köşesi, boyutu değiştirdiğinizde aynı pozisyonda kalır.

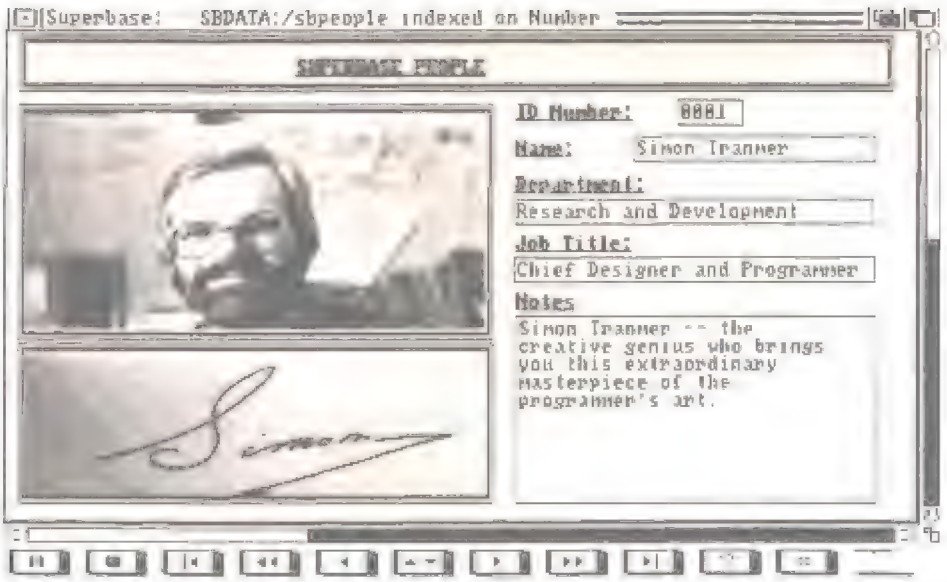
VASIFLARI DEĞİŞTİRMEK:

Bir objeyi çizdikten sonra, geri dönerek verdiğiniz özelliklerin herhangi birini değiştirebilirsiniz. Bu editlenen özellik, disketten yüklenmiş olan yazı ve grafik objelere, bıı objeye ya da obje grubuna ve yeni sayfa veya sayfalara aynen uygulanır.

Bir objenin özelliğini değiştirmek için, önce bu objeyi seçmek gerekir. Sonra Attributes penceresinden istenen seçenekler kliklenerek çizgi kalınlığı, renk, kalıp, yazı stili gibi yeni özellikler tespit edilir ve obje tanımlanan yeni özellikleri alır.

Bu işlemi aşağıdaki örnek üzerinde deneyin:

1. Edit Menüden "Area" seçeneğini işaretleyin ve herhangi bir özellik belirtmeksizin bir saha çizin.
2. Çizdiğiniz objeyi çift klik yaparak seçin; sonra da Attributes penceresini açarak saha özelliklerini değiştirmeye başlayın.
3. Sahanın içinin doldurulacağı deseni alttaki kalıplardan birini seçerek değiştirin.
4. Kalem/Kağıt Seçici yardımıyla önzemin rengini değiştirin (bunları geçen aydan biliyorsunuz değil mi?).
5. Renk modunu değiştirmek için, Kalem ve Kağıt ikonunu klikleyin. Sonra da



Kağıt ve Kalem Renk Seçici yardımıyla farklı bir arka zemin rengi tespit edin.

YAZILARI DÜZELTME:

Bu özelliği kullanmak için, önce Edit Menüden Text seçilir. Sonra kursor yazı satırı üzerine getirilerek bir kez kliklenir. Bunu yaptığınızda. Forms Editor yazı satırını kesikli çizgiyle çerçeveler ve kursoru yazının önüne yerleştirir. Artık yazıyı istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

SAYFA DEĞİŞTİRMEK:

Bir formu oluşturan sayfaların sırası sabit değildir. İstediğiniz zaman formu oluşturan sayfaları yeniden düzenleyebilirsiniz. Bu işlem için. Page Menüde üç seçenek vardır: To Front, Swap > ve Swap <.

TO FRONT:

Bu seçenek, o anki sayfayı formun ilk sayfası yapar. Mesela o an 5. sayfa aktifse, To Front seçeneği onu 1. sayfa yapar. O andaki I. sayfa, formun 2. sayfası olarak kabul edilir.

SWAP >:

Bu seçenek, o anki aktif sayfayla bir sonraki .sayfanın yerini değiştirir. Aktif sayfa 1 ise. Swap > komutuyla 2. sayfa durumuna gelir: 2. sayfa 1. sayfa yapılır.

SWAP <:

Bu seçenek de, aktif sayfanın bir önceki sayfa ile yerini değiştirir, yani Swap > komutunun tersidir. Mesela aktif sayfa 4 ise, 3. sayfa olur gibi.

ERASE:

Formun o anki aktif sayfasını silme seçeneğidir. Silinen sayfa formun arasından bir sayfaysa, sayfaların arası kapatılır ve sayfa numaraları yapılan değişikliğe göre yeniden düzenlenir.

FORMLAR, ALANLAR, DOSYALAR

Bu bölümde, formların database dosyaları ile kullanılmak üzere nasıl dizayn edileceğini tanımlamaya çalışacağız. Field ve Calculation, bir form ve Superbase dosyası arasında ilişki kurmak için kullanılan iki seçenektir. Bir form birden fazla dosyadan alanlar içeriyorsa, dosyalar arasında bağlantı kurmak için. Link kullanılır. Validation ve Order, alanlar ile çalışırlar. Bu beş seçeneğin hepsi. Set Menüde bulunur.

CALCULATION (HESAPLAMA):

Calculation, özel bir alan tipidir ve tıpkı Superbase dosyalarındaki gibi kullanılır. Bir form içinde kullanıldığında bazı farkları vardır: Alanlara doğrudan iliştirilememeleri ve kendilerine ayrılmış yerde bir obje gibi bulunmaları: bir Superbase dosyasına saklanamayıp sadece bir form içinde mevcut olmaları gibi.

Bir forma calculation eklemek için. Set Menüden Calculation seçilir. Bu seçeneğin aktif olabilmesi için, bir dosyanın açık olması gerektiğini unutmayın. Seçenekle, Fields'daki gibi bir fields options diyalog penceresi görüntülenir.

Kursoru sayfanın hesaplama alanını ekleyeceğiniz yerine yerleştirip sol mouse düğmesine bastığınızda. Forms Editor hesaplama adı için bir diyalog penceresi görüntüler. Pencereye ismi girip OK kutusunu klikleyin. İsim, bir hesaplamayı diğer hesaplamalarda kullanmak açısından faydalı olur. İsmi girdikten sonraki adım. hesaplama için formül girmektir. Bunun için Superbase size bir formül diyalogu verecektir. Bu da Superbase'in dosya tanımındaki hesaplama formülü yaratma işlemi ile aynıdır. Bir formdaki calculation^ ekleyeceğiniz formül, açık dosyaların herhangi birinden formda gösterilmediyse bile alanlar ya da diğer calculation'ları kullanabilir. Bunlar dışında, formüller NOW ve TODAY gibi sistem değişkenleri de kullanılarak oluşturulabilirler.

Forms Editor'de calculation'ın ismi, sayfada görüntülenecektir. Form Superbase'de kullanıldığında, ismin yerinde formülün sonucu olacaktır.

Calculation'larda Rapor Fonksiyonlarının Kullanımı:

Fatura benzeri formlar dizayn ederseniz, her sayfanın altında tekrarlanan bir ya da daha çok alanın toplamı gibi hesaplamalar yaptırılan alanlar koymanız gerekir. Genel hesaplama şekli, toplanacak alanların hepsi aynı olacağından buna izin vermez. Yani:

Miktar + Miktar + Miktar

seklindeki bir hesaplama, anlamsızdır.

Forms Editor, bu tür hesaplamalar için özel rapor fonksiyonları kullanır. Bu özel fonksiyonlar yardımıyla, kolaylıkla toplam alabilirsiniz. Mesela yukarıdaki hesaplama:

SUM Miktar

olarak tanımlanır. Özel rapor fonksiyonları şunlardır:

SUM (Toplam) MEAN (Ortalama)
SD (Standart Sapma)
MAX (Maksimum) MIN (Minimum)
VAR (Değişim)

Bu fonksiyonların herbiri bir sonuç üretir ve diğer hesaplamalar gibi data girişi yapıldığında ya da değiştirildiğinde sonucu güncelleştirir.

VALIDATION:

Bu seçenek de Superbase'in dosya tanımında olduğu gibi çalışır ve alana bir validation formülü atamanıza izin verir. Bu formül, alan girebileceğiniz bilginin limitlerini tespit eder.

Bir alana validation formülü koymak için, kursoru alanın ilk pozisyonuna yerleştirin, sonra da Set Menüden Validation'ı seçin. Formül, bu seçimle görüntülenen Validation diyalogunda yaratılır. Formülü oluşturmak için, diyalog penceresindeki seçenekleri kullanabilirsiniz.

Dikkat ederseniz, Calculation ve Validation için bir kez daha burada geniş tanımlamalar yapmıyoruz. Superbase dosya tanımında bu konulara ayrıntılı olarak değinmiştik.

ALANLARI TEKRARLAMAK:

Bazı uygulamalarda, aynı alanı sayfanın farklı yerlerinde tekrarlamak isteyeceksiniz. Bunu yapmanın bir yolu normal yollardan alanları tekrar tekar sayfaya eklemek tabii. Ancak en kolay yol, Edit Menüdeki **REPLICATE**'i kullanmak. Bu seçenek, bir alanı istediğiniz kadar tekrarlayabilmenize izin verir.

Bu işlem için, önce istenen alan çift klik yapılarak seçilir. Sonra da Replicate seçeneği işaretlenir. Tekrarlama sayısını girmeniz için bir diyalog penceresi açılır. Alanı kaç kez tekrarlamak istiyorsanız bu pencereye yazarak OK kutusunu klikliediğinizde, Forms Editor alanı istediğiniz kadar tekrarlayacaktır.

Replicate, calculation alanları ile de kullanılabilir.

ALAN SIRASININ TESPİTİ:

ORDER opsiyonu, alanlara bilgi girişinin hangi sırayla yapılacağını tanımlamak için kullanılır. Superbase dosyalarına data girişi için formlar düzenlediğinizde, bu seçeneği kullanabilirsiniz.

Alan sırası, tanımlı olarak alanları forma eklediğiniz sıradır. Mesela Adı alanını. Soyadı alanından önce eklerseniz kullanıcı önce adını sonra da soyasını yazabilecektir. Order seçeneğini kullanarak, Forms Editor'ün alan sayfanın neresinde ve hangi sırada eklenmiş olursa olsun, sadece sizin belirlediğiniz sırada bilgi girişi kabul etmesini sağlayabilirsiniz. Alan sırası, formdaki bütün alanlara uygulanır, bu yüzden birden fazla sayfayı da tanımlamanıza ekleyebilirsiniz.

Order'ı seçtiğinizde, önce bir diyalog penceresi görüntülenerek o anki sırayı olduğu gibi bırakmak mı, yoksa değiştirmek mi istediğiniz sorulur. Bu penceredeki Reset kutusunu seçerseniz, alanlar soldan sağa doğru satır satır numaralandırılırlar:

ALAN 1 ALAN 2 ALAN 3
ALAN 4 ALAN 5 ALAN 6
ALAN 7 ALAN 8 ALAN 9

OK veya Cancel kutularından birini kliklerseniz, Forms Editor alanları her alan için bir sıra numarası kullanarak ekranda görüntüler. Artık alan kutularını klikleyerek yeni sırayı tanımlayabilirsiniz. Alanları sıralama işleminin kuralları şunlardır:

. İstediğiniz alanı bir kez klikleyerek o anki alanı seçin.

. Alan sırasındaki sonraki bir alanı seçmek için bir kez klikleyin. Artık bu alan o anki aktif alan olacaktır.

. Alanı listenin üst sıralarına almak için iki kez klik yapın (dikkat! çift klik değil). Bu, o alanı ilk alan yapacaktır.

Biraz karmaşık görünüyor, değil mi? Ama pratikte sıradan bir işlem. Öncelikle başlangıç alanını seçin; bu alanı bir kez klikleyerek aktif alan yapın ve bu alanın sıra numarasını bozmayın. Sonra da kalan alanlar için her birini bir kez klikleyerek sırayı tanımlayın. Arka sıradaki bir alanı başa almak için ise, bu alana iki kez aralıklı olarak klik yapmak yeterli.

Bunu bir örnekle açıklamaya çalışalım. Yukarıdaki sıranın aşağıdaki gibi olmasını istiyoruz:

ALAN1 ALAN2 ALAN5
ALAN6 ALAN3 ALAN7
ALAN8 ALAN9 ALAN4

İlk diyalog penceresinde Cancel'ı seçerek yeni düzenlemeye geçin ve 1. alandan başlayarak sırayla alanları klikleyin. Alan numaralarının sizin istediğiniz sırada yerleşeceğini göreceksiniz.

DOSYALARI BİRLEŞTİRMEK:

Set Menüdeki Link seçeneği, bir formla dosyalar arasındaki ilişkileri kurmak için kullanılır. Böylece, Superbase birçok dosyayı gözden geçirmesi gerekse bile doğru kayıt setlerine erişebilir.

Link'in çalışması, karşılaştırmalı query'lere benzer. Birleştirmek istediğiniz kayıtların erişileceği iki dosya arasında bir ilişki noktası olmalıdır. Bu ilişki noktası, iki dosyada da içeriği aynı olan Hesap No, Kod ya da Fatura No gibi bir alandır. Query'deki gibi bu iki alan arasında eşitlik ilişkisi tespit etmelisiniz ki, Superbase doğru kayıtları kullanabilsin.

Formunuz bir tek dosya kullanıyorsa, bir bağlantı kurmanıza gerek yok. Yalnız iki ya da daha fazla dosya kullanıyorsa, bu seçeneği kullanmalısınız. Forms Editor, tüm dosyalar arasında bağlantı kurmaksızın çok dosya kullanan bir formu kaydetmenize izin verir: ancak dosyalar bağımsız olarak görüntülenir.

Link Seçeneğinin ***Kullanımı:***

Set Menüden Link'i seçtiğinizde, Forms Editor bağlanacak alanları seçmek için kullanacağınız bir diyalog penceresi görüntüler.

Pencerenin üst tarafında, yanında dosya seçici düğmesi ile Dosya Adı kutusu bulunur. Dosya seçici düğmesi ile açık dosyalar arasında seçim yapabilirsiniz. Dosya Adı değiştikçe altındaki Alan İsmi panelindeki alan isimlerinin listesi değişecektir.

Alan isimleri panelinin altında, iki seçim kutusu mevcuttur. Bunlar birleştireceğiniz iki alanın ismini içerecekler. Seçim kutularının sağ tarafında, Set düğmesi vardır. Bu düğme, seçimlerinizi doğrulamak için kullanılır.

Diyelim ki, müşteri mevduatlarının özetini gösteren bir form hazırladınız. Müşteriler ve Mevduatlar dosyaları arasında ilişki kurmanız gerekiyor. Her iki dosyadan da aynı içeriğe sahip alan seçmek zorunda olduğunuzdan bahsetmiştik. Bu iki dosyadan. SOYADI alanını kullandığımızı far-

zedersek, bağlantıyı şöyle kuracağız:
SOYADI.Müşteriler = SO YADI. Mevduatlar

Bu durumda, Müşteriler dosyası bağlantıda kaynak dosya olacak ve ikincil dosya olan Mevduatlar dosyasından bir soyadına ait mevduatlar aranacaktır.

Set Link diyalogunun üst kısmında, o an yapmakta olduğunuz işlemi bir bakışta görebileceğiniz bir mesaj vardır. Opsiyon ilk seçildiğinde, bu mesaj "Set master link field" (Bağlantı için kaynak alanı seçin) şeklindedir. Herhangi bir dosyadan bir alan seçtiğinizde, bu dosya kaynak dosya olarak kabul edilecektir. Örneğimizde Müşteriler dosyasından SOYADI alanı bizim ilk seçimimizdi. Bu seçimle Forms Editor en üstteki seçim kutusuna SOYADI'nı yerleştirir. Set düğmesini kliklediğinizde, ilk seçiminizi yapmış, olursunuz.

Bu işlemden sonra, üstteki mesaj "Set Secondary link field" (İkincil bağlantı alanını seçin) olarak değişir. Artık diğer dosyadan bir alan seçebilirsiniz (örneğimizde Mevduatlar dosyasındaki SOYADI alanı).

Kaynak dosyadan ikincil bağlantı alanını seçemezsiniz, zaten seçilen alan dosyanın alan isimleri panelinden çıkartılır.

Link yani bağlantı için iki alan seçildiğinde, isimleri iki seçim kutusunda görünecektir. Örneğimizde;

SOYADI.Müşteriler
SOYADI.Mevduatlar

Artık, Set kutusunu klikleyerek link işlemini onaylayabilirsiniz. Sadece iki dosya kullanacaksanız, OK ile çıkabilirsiniz. Forms Editor, link bilgilerini ".sbv" uzantısı ile saklayacaktır.

İkiden Fazla Dosya Arasında Bağlantı:

Birçok uygulamada bir form için ikiden fazla dosya arasında bağlantı kurmak gerekebilir.

Bu durumda da sadece bir kaynak dosya kullanılır. Diğer linkler için üstteki kutu Primary file", alttaki kutu ise "Secondary File" mesajı verecektir.

İkiden fazla dosya kullanılacağı zaman, bu dosyaların hepsinin açık ve her dosyadan alan kullanılmış olmalıdır. Ancak o zaman Link penceresinde dosya adı kutusunda tüm dosyaların adı bulunur. Forms Editor, yaptığınız bağlantılara uygun olarak doğru alan seçimlerini yapacaktır. Bu işlem için öncelikle link için kullanılacak kaynak dosya (master file) seçilir. Set kutusu ile seçim onaylandıktan sonra eşlenecek diğer tüm dosyalar için aynı işlem yapılır.

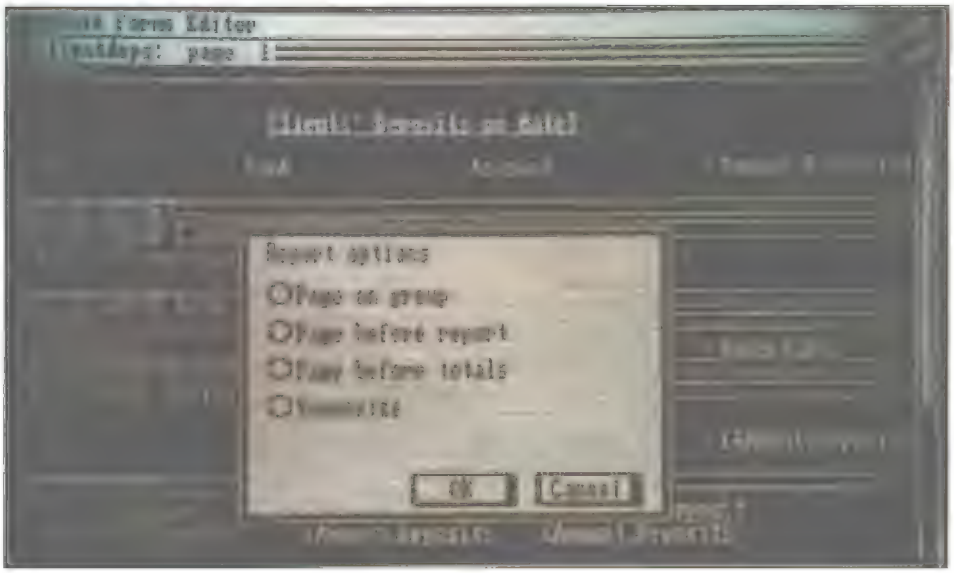
Mevcut Bir Linki Değiştirmek:

Zaman zaman varolan bir linki değiştirmeniz gerekebilir. Bu işlem için Set Menüden Link'i seçtiğinizde görüntülenen pencere kullanılır.

Link penceresi görüntülendiğinde, tanımlı bağlantı seti yerini alacaktır. Penceredeki Clear kutusunu seçerek tüm tanımlamaları kaldırabileceğiniz gibi; sadece değiştireceğiniz alanları seçerek de gereken düzeltmeleri yapabilirsiniz. Yapılan» her değişiklik işlemi, bağlantı ayrıntı sırasında değişikliğe sebep olur. Düzeltmenizi yaptıktan sonra, Set düğmesini klikleyerek tanımınızı onaylamanız gerektiğini unutmayın.

FORMLARIN PRINTER ÇIKIŞI:

Bu bölümde Forms Editor'ün printer çı-" kış ayrıntılarına bir göz atacağız. Çıkış, ekranın tamamını kapsayabileceği gibi; bazı objeleri ya da bir obje tipinin seçilen



bir iki tanesini hariç tutarak da alınabilir.

Çıkış kalitesi, kullanılan printer tipine bağlıdır. Doğaldır ki, bir laser printer ile ucuz bir dotmatrix printer'ın çıkışları arasında fark olacaktır.

Bir Sayfa Çıkışı:

Print seçeneği, aktif Forms Editor sayfası ile çalışır ve bir anda sayfanın üçte birini çıkartır. Sayfanın üç kısmından biri, burada print bölümü olarak belirtilir. Bir sayfanın 240 karakter genişliği, 66 satır uzunluğu olduğunu hatırlayın. Bir print bölümü ise A4 kağıt boyundadır ve 80 karakter genişliği, 66 satır boyu vardır.

Print işleminin prosedürü aşağıdaki gibidir:

1. Printer'ı açın.
2. Project Menüden Print'i seçin. Çıkış seçeneklerini ayarlamanıza ve print bölümünü seçmenize yarayan bir diyalog penceresi görüntülenir.
3. Print tanımlamaları yapıldıktan sonra, OK kutusu kliklenir.

Birden fazla sayfalı formların ve bir sayfanın birden fazla bölümünün çıkışını almak için, her sayfa ve her bölüm için aynı işlem yapılır.

PRINT SEÇENEKLERİ:

Forms Editor, Draft ve Graphics olmak üzere iki yazım modu içerir. Bunlardan herhangi birini seçmek için, Print diyaloğundaki kutularını kliklemek yeterlidir.

Draft Printing: Forms Editor, bu modda printer'ın standart fontlarını kullanarak sadece sayfadaki yazılan basar. 'Letter Quality' ve 'Near letter quality' yazım tiplerini kullanamazsınız. Bu mod genellikle bir form oluşturulduktan ve grafik kısmının çıkışı alınıp fotokopi ile çoğatıldıktan sonra printer kağıdı olarak kullanıldığında yararlıdır. Zira bu durumda standart form üzerine sadece yazılar basılacak ve obje yazımı ile vakit kaybedilmeyecektir.

Graphics Printing: Bu modda, printer'dan ekranın birebir kopyası alınır. Grafik objeler ekrandaki özellikleri ile (renk dışında), yazılar ise ekranda görüntülendikleri font, büyüklük ve stilde basılacaktır. Grafik modu, basılması istene obje tiplerinin seçimine de izin verir. Bunun anlamı, sayfada görüntülenen objelerin bir kısmının printer çıkışında yer almamasının sağlanabilmesidir. Mesela, Forms Editor'den alanları yazmayıp, sadece yazıları basmasını isteyebilirsiniz. Bu durumda, yukarıdaki sonucu alıyorsunuz; ancak dikkat edin, yazılar ekrandaki font, boyut ve stili ile basılacaktır.

Print diyalog penceresi, altı tip objenin herbiri için bir kutu içerir. Ekranın aynısının printer çıkışını istiyorsanız, bu altı kutunun hepsini kliklemeniz gerekir. Belli tip objeleri istiyorsanız, o objelerin kutularını kliklemelisiniz.

Objelerin ekrandaki renkleri ile printer'dan çıkması, printer renkli değilse mümkün değildir. Renksiz printer'larda tüm renkler siyah/beyaz olarak çıkar.

Print Zones: Formlar genellikle 80 kolondan daha geniş yapılmaz. Böyle olduğunda, en sol print bölümünün çıkışı yeterli olur. Ancak geniş bir form oluşturursanız, iki ya da üç A4 kağıt kullanmalısınız. Bu durumda, printer çıkışı için, print diyaloğundaki print zone seçicisini kullanarak print bölümünü (zone) seçmelisiniz. Print Zone seçicisi, üç bölüme ayrılmıştır. Forms Editor, tanımlı olarak en sol bölümü basacak şekilde ayarlanmıştır. Orta ya da sağ bölümü tanımlamak için seçici ilgili bölüme çekilmelidir.

Gelecek ay rapor hazırlama işlemleri ile Forms Editor'ü ve dolayısıyla Superbase'i tamamlıyoruz. Hoşçakalın....

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba.... Bir aylık aradan sonra, yine birlikteyiz. Okuyucularımızın çoğu, Basic sayfalarının azlığından ve yeterince hızlı ilerlemediğinden şikayet ediyorlar. Haklılar. Biz de bu kadar ağır gitmekten şikayetçiyiz ama, hem sayfa sorunumuz var; hem de yeni başlayan Amiga'cıların adapte olma sorunlarını gözardı edemiyoruz. Her iki tür okuyucumuzu üzmeyecek şekilde bir çözüm bulabileceğimizden eminiz. İlginize teşekkür ediyoruz.

MID$ KOMUTU:
Kullanım Şekli:

**MID$** *(yazısal dizi$, başlangıç pozisyonu* [,uzunluk])
**MİD$** *(yazısal dizil$, başlangıç pozisyonu [,uzunluk])=değiştirilecek yazısal dizi2$*

Bu yönerge, bir yazısal dizinin bir bölümünü bir diğer yazısal dizi ile değiştirmek için kullanılır.

Birinci kullanım şeklinde MID$ fonksiyonu, *yazısal dizi$* içindeki karakter dizisinin *başlangıç pozisyonu* ile verilen değerden itibarenki kısmını verir, *uzunluk* argümanı kullanılmışsa; bu, MID$ tarafından alınacak karakter sayısını tanımlar, uzunluk değeri verilmemişse, belirtilen başlangıç pozisyonundan sonraki tüm karakterler dahil edilir.

Örneğin;

MID$("En büyük AMIGA!",10,5)

komutu,

AMIGA

sonucunu üretir.

İkinci kullanım şeklinde, *yazısal dizi1$'ın* istenen bölümü verilen *yazısal dizi2$* ile değiştirilir. Değiştirme işlemi, *başlangıç pozisyonundan* itibaren yapılır. *uzunluk* belirtilmişse, *yazısal dizi2$* içinden kaç karakter alınacağı belirlenmiş olur.

a$= "En büyük AMIGA!"
MID$(a$, 10)= "kimmiş"

örneği, "AMIGA!" karakterlerini "kimmiş" ile değiştirir ve;

En büyük kimmiş

karakter dizisini oluşturur.

Her iki kullanım şeklinde de, başlangıç pozisyonu ve uzunluk değerleri I ile 32767 arasında verilebilir.

MKI$
MKL$
MKS$
MKD$ KOMUTLARI:
Kullanım Şekilleri:

MKT$ *(16 bit tamsayı)*
MKL$ *(32 bit tamsayı)*
MKS$ *(tek açıklıkta ondalık sayı)*
MKD$ *(çift açıklıkta ondalık sayı)*

Rasgele dosya buffer'ına yerleştirilmek üzere, yazısal dizi değişkenleri için sayısal değerler atamayı sağlayan fonksiyonlardır. CV* komutlarında rasgele dosya'dan okunan değişkenlerin orijinal hallerine çevrilmesi gerektiğinden sözetmiştik hatırlarsanız.

MKI$, 16 bitlik bir kısa tamsayıyı, 2 byte uzunluğunda yazısal diziye;

MKL$, 32 bitlik bir uzun tamsayıyı, 4 byte uzunluğunda yazısal diziye;

MKS$, tek açıklıkta ondalık sayıyı, 4 byte uzunluğunda bir yazısal diziye;

MKD$, çift açıklıkta bir ondalık sayıyı, 8 byte uzunluğunda bir yazısal diziye çevirir.

Sayısal değişkenler, bir rasgele erişimli dosya içine yerleştirilmeden önce yazısal dizi değişkenlerine çevrilmelidirler. İşte bu işlem için yukarıdaki komutlar kullanılır. Çevrim işleminden sonra, değişkenler rasgele dosya buffer'ına LSET ya da RSET komutlarından biri ile yerleştirilir ve PUT# ile dosyaya yazılır.

Sayısal değişken tipleri, sembolleri ve kullanılacak MK*$, CU* fonksiyonları için aşağıdaki tabloyu inceleyin.

Değişken tipi	Sembol	Uzunluk(byte)	Fonksiyon
Tamsayı	%	2	MKI$, CVI
Uzun tamsayı	&	4	MKL$, CVL
Tek açıklık	!	4	MKS$, CVS
Çift açıklık	#	8	MKD$, CVD

Aşağıdaki örnek programı inceleyin:

```
OPEN "Adresler" AS#1 LEN=78
FIELD #1,20 AS Ad$,30 AS Adr$,20
AS S$,8 AS TEL$
INPUT "Okuma-Yazma (o/y)";x$
INPUT "Hangi kayıt";m
IF rn=0 THEN END
IF x$="o" THEN Kayıt Oku

LINE INPUT "Adı: ";t$: LSET Ad$=t$
LINE INPUT "Adres: ";t$: LSET Adr$=t$
LINE INPUT "Şehir: ";t$: LSET S$=t$
LINE INPUT "Telefon: ";t$:
b#=VAL(t$): LSETTELS: MKD$(b#)
PUT#l,rn
CLOSE#1
RUN

Kayıt Oku:
GET#l,rn
PRINT "Adı:  ";Ad$
PRINT "Adres: ";Adr$
PRINT :Şehir: ";S$
PRINT :Tel:  ";CVD(TEL$)
CLOSE#l: LINE INPUT "Return'e
Basın:";t$
RUN
```

Program, adres dosyalarına basit bir örnek. Önce bir kaydı girebilir; sonra da isterseniz okuyabilirsiniz.

MOUSE KOMUTU:
Kullanım Şekli:

MOUSE(x)

MOUSE fonksiyonu, mouse'un sol düğmesi ve mouse hareketlerini kontrol eder ve bilgi verir.

Parantez içinde verilen x, 0 ile 6 arasında bir sayı olabilir. MOUSE(0), sol mouse düğmesinin durumunu gösterir. Programda bir MOUSE(0) fonksiyonu çalıştığında, Amiga Basic mouse'un o anki durumunu not eder. MOUSE(0) aşağıdaki değerleri alabilir:

MOUSE(0)=0 Sol mouse tuşuna basılı değildir. Ve sol mouse tuşuna son MOUSE(0) çalıştırıldığından beri de basılmamıştır.

MOUSE(0)=1 Düğme basılı değildir, fakat son MOUSE(0) fonksiyonundan sonra bir kez kliklenmiştir.

MOUSE(0)=2 Sol mouse tuşu o anda basılı değildir, fakat son MOUSE(0) çalıştığından beri iki kez kliklenmiştir.

MOUSE(0)=3 Yine mouse tuşu basılı değildir; ancak fonksiyonun son çağrılışından sonra üç ya da daha cok kliklenmiştir.

MOUSE(0)=-1 Sol mouse düğmesi bir kez basılmıştır ve hala basılıdır.

MOUSE(0)=-2 ve -3 Mouse'un sol düğ-

mesi iki(-2) ya da üç(-3) kere .kliklenmiş-
tir ve hala basılı durumdadır.
x değerinin foksiyonda alabileceği diğer değerler ve neleri temsil ettikleri aşağıda listelenmiştir.

MOUSE(l) MOUSE(0)'ın son çağırılırından sonra, mouse işaretçisinin o anki vatay koordinatını(x koordinatını) verir.
MOUSE(2) MOUSE(0)'ın son çağırılırından sonra mouse işaretçisinin o anki Mey koordinatını(y koordinatını) verir.
MOUSE(3) MOUSE(0) çağırılmadan önce, mouse işaretçisinin mouse'un sol düğmesine son basıldığı zamanki başlangıç yatay koordinatını verir.
MOUSE(4) MOUSE(0) çağırılmadan önce, mouse işaretçisinin mouse'un sol düğmesine son basıldığı zamanki başlangıç dikey koordinatını verir.
MOUSE(5) MOUSE(0) çağırılmadan önce, mouse işaretçisinin mouse'un sol düğmesine son basıldığı zamanki bitiş pozisyonunun X koordinatını(yatay) verir.
MOUSE(6) MOUSE(0) çağırılmadan önce mouse işaretçisinin mouse'un sol düğmesine son basıldığı zamanki bitiş pozisyonunun Y koordinatını(dikey) verir.

Aşağıdaki örnek mouse hareketlerini kontrol eden bir rutinden oluşuyor. Bu rutin mouse hareketlerine uygun olarak P dizisi içindeki bir grafiği yeni X ve Y koordinatları ile belirlenen pozisyona yerleştirir:

```
Mouse Kontrol:
IF MOUSE(0)=0 THEN MouseKontrol
IF ABS(X MOUSE(l))>2 THEN Resmi
Oynat
IF ABS(Y-MOUSE(2))<3 THEN
Mouse
kontrol
Resmi Oynat;
PUT(X,Y),P
X=MOUSE( 1): Y=MOUSE(2)
PUT (X,Y),P
GOTO Mouse Kontrol
```

MOUSE ON
MOUSE OFF
MOUSE STOP KOMUTLARI:
Kullanım Şekilleri:

```
MOUSE ON
MOUSE OFF
MOUSE STOP
```

Bu komutlar mouse için dallanmaları (event trapping), sırasıyla aktif hale getirir, kapatır ve bekletir. Bir mouse kliki zaman zanan program içinde dallanmalar için kontrol edilebilir. MOUSE ON yönergesi, dallamanın mouse düğmesine basmasını kontrol ederek mouse dallanmalarına imkan verir.
MOUSE OFF kapatır; MOUSE STOP ise bir sonraki MOUSE ON komutuna kadar mouse dallanmalarını durdurur.
Mouse dallanmaları, ON MOUSE..... GOSUB yönergesi kullanılarak yapılabilmektedir.

NAME KOMUTU:
Kullanım Şekli:

NAME *"eski dosya ismi"* **AS** *"yeni dosya ismi"*

Disketteki, harddiskteki ya da RAM'daki bir dosyanın ismini değiştirmek için kullanılır.
Her iki dosya ismi de, yazısal bir dizidir. Verilen eski dosya ismi, diskette (ya da belirtilen diğer bir yerde) mevcut olmalı, ancak yeni dosya ismi mevcut olmamalıdır. Yeni dosya isminde sürücü ya da directory ismi kullanılmaz. Aksi takdirde "Rename access disks" hata mesajı ortaya çıkar.
Amiga Basic'in şu anki versiyonu info dosyasının ismini de otomatik olarak değiştirir.

```
NAME "Adres.dat" AS "Adresler"
```

komutu, o anki direetory'de bulunan Adres.dat adlı dosyayı Adresler yapar.

NEW KOMUTU:
Kullanım Şekli:

```
NEW
```

NEW komutu, o an bellekte bulunan programı siler. Bunu yapmadan önce tüm açık dosyaları kapatır; değişkenleri ve liste penceresini temizler.
NEW, doğrudan komut modunda verilebileceği gibi Project menüden de seçilebilir. Bu genellikle yeni bir program yazımına başlamadan önce yapılır. Komut verildiğinde bellekte bir program varsa ve yüklendikten sonra değişiklik yapılıp yeni haliyle kaydedilmemişse, programı kaydetmenizi sağlayan bir diyalog penceresi görüntülenir.
Bir program içinde çalıştırıldığında NEW, Amiga Basic'in editleme moduna dönmesine sebep olur.
Trace modu ON durumunda ise, yani açıksa; NEW komutu, bu modu kapatır. Pencere genişliği ve yerleşimleri değiştirilmişse, NEW komutundan sonra aynı kalır.

NEXT KOMUTU:
Kullanım Şekli:

NEXT *[sayaç değişkemi,sayaç değişkeni...]]*

NEXT komutunu, FOR...NEXT döngüsü içinde görmüştük hatırlarsanız. NEXT, FOR ile başlayan döngünün sonudur ve verilen *sayaç değişkeni* tamamlanana kadar döngü tekrarlanır.

OBJECT. AX
OBJECT. AY KOMUTLARI:
Kullanım Şekilleri:

```
OBJECT.AX obje-no,hız
OBJECT.AY obje-no,hız
```

Bu komutlar, bir objenin X ve Y yönünde hızlandırılmasını sağlarlar. Obje, *obje-no* ile belirtilir.
OBJECT.AX komutu, objenin yataydaki hızını; OBJECT.AY ise dikey hızını tespit eder. Hız değeri, komutta *hız* parametresi ile belirtilir.
OBJECT.AX ile verilen pozitif sayı, objeyi soldan sağa; negatif sayılar ise sağdan sola hareket ettirir.
OBJECT.AY komutunda ise verilen pozitif *hız* değeri objeyi yukarıdan aşağıya; negatif değer ise aşağıdan yukarıya hareket ettirir.
hız, saniyede anılacak pixel olarak tanımlanır. Obje hareketi, OBJECT.START komutu verilene kadar gerçekleşmez.

OBJECT.CLIP KOMUTU:
Kullanım Şekli:

OBJECT.CLIP *(xl,yl)-{x2,y2)*

Amiga Basic'in objeleri sadece bu alana çizmesini sağlamak amacıyla bir dörtgen tanımlanır. Obje hareketleri de sadece bu alan içerisinde yapılır. Diğer bir değişle; objeler sadece koordinatları bu tanımlanan alan kesimi içerisinde olduğunda görüntülenir.
(xl,yl) parametresi, tanımlanan alanın sol üst köşesinin, *(x2,y2)* ise sağ alt köşesinin koordinatını belirler.
OBJECT.CLIP'in değeri, çıktı penceresidir. Pencere boyutları genişletme kutucuğu kullanılarak değiştirilmişse, OBJECT.CLIP otomatik olarak değişmez, son tanımlı değerinde kalır.

OBJECT.CLOSE KOMUTU:
Kullanım Şekli:

OBJECT.CLOSE *[obje-no][,obje-no...]*

Obje-no ile belirtilen objeleri bellekten siler. Bir obje, bellekte kendi büyüklüğü ile paralel bir alan kaplar. Eğer bir objenin çok uzun süre açık kalmasına gerek yoksa, kullanıldıktan sonra kapatılarak, bellekte tuttuğu yeri boşaltmasını sağlayabiliriz.
Komutta *obje-no* belirtilmemişse, o anki çıktı penceresinde bulunan tüm objeler silinecek ve bellekte olanlara ayrılan alan serbest kalacaktır.

Gelecek ay, OBJECT komutlarını tamamlayarak hepsini içeren bir örnek vereceğiz. Hoşçakalın ...

RED SECTOR DEMO - MAKER

TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar !!! Size geçen ay söz verdiğim gibi, bu ay RED SECTOR demo maker ile ilgili en baba tips&tricksleri vereceğim. Geçen ay fazla bilgi veremediğim için bağışlayın. Bu ay kendimi size affettireceğim. Artık kendiniz rahatlıkla demolar yapıp istediğiniz gibi kullanabilirsiniz.Sözü fazla uzatmadan konuya giriyorum.

Düzgün bir demo yapmak için, öncelikle aşağıdakileri yükleyin.

MUSIC ROUTINE: Noise Tracker rutinini yükleyin. Bunun için Music routine'nin üzerine gelin ve ekranın üst kısmında bulunan menüden 'EDIT' seçeneğine basın. Ekrana başka bir menü çıkacaktır. Burada, hangi müzik programının replay source'unu yükleyeceğinizi seçebilirsiniz. Hemen hemen bütün müzik programlarının replay source'ları bulunmakta. Ama en yaygın müzik programı Noise-Tracker olduğu için, biz onun replay rutinini seçiyoruz. Başka müzik prograların da müziklerini kullanabiliyoruz ama, ülkemizde en çok kullanılan müzik programı Noise-tracker'dır.

MUSIC: Buraya da müzik modülleri yükleyeceğiz. Bunun için 'MUSIC yazan yerin üzerine gelin ve üst tarafta bulunan 'LOAD' seçeneğinin üzerinde mouse'un sol tuşuna basın. Modülünüzün olduğu disketi DF0:'a takıp, ekranda DFO: yazan yere gelin ve mouse'un sol tuşuna basın. Disketin directory'si ekrana gelince, hangi müziği yüklemek istiyorsanız onu seçin ve mouse'un sol tuşuna basın. Daha sonra 'LOAD'a basarak modülünüzü yükleyebilirsiniz. Aynı işlem öteki müzik programları içinde geçerlidir.

FONT 32*32: Bunun için, 'LOAD' yazısına gelip mouse'un sol tuşuna basın. Ekranda DFO: yazan yere gelin ve yine sol tuşa.basın. Program otomatik olarak 'FONT' directory'sini çağıracak ve o directory'yi ekranda gösterecektir. Buradan sonunda '32' yazan bir file'ı yükleyin. Aynı işlemleri diğer bütün obje ve data yüklemelerinde de yapacaksınız. Bu yüzden tekrar tekrar anlatmaktansa hangi file'ı yüklemeniz gerektiğini size söyleyeceğim.

FONT 32'den başka 16'lık, 8'lik ve 16'lık tek renklik (1 bitplane) fontları yükleyin. Aynı şekilde VECTORCHARSET'i de yükleyin (Bunun için directoryden Vector ile ilgili yazı yazan file'ı yükleyin).

Grafik ile ilgili dataları yüklemeye devam ediyoruz. Şimdi de daha öncekilerde olduğu gibi SPRITE STARBOB, VECTORBALL GFX ve BOB OBJECT'leri yükleyin. İşte data yüklemeleri bitti. Şimdi demo yapımına dönebiliriz.

Geçen ay BIGLOGO'yu nasıl kullanacağınızı anlatmıştım. Bu yüzden LITTLELOGO'nun nasıl yapılacağını anlatmayacağım. Çünkü bu seçeneğin menüleri BIGLOGO ile aynı. Yalnızca kendi çizdiğiniz logoları nasıl demo maker'a modifiye edeceğinizi anlatacağım. Bu işi yapmanız için size bir adet DISKMASTER gerekiyor. Diskmaster'ı yükledikten sonra, RSI DEMOMAKER'ı DF0'a takın ve hangi grafiği değiştirmek istiyorsanız, o grafiği yükleyin (Yani SHOWPIC seçeneğinin üzerine gelip mouse'un sol tuşuna basın). Ekranın en üst kısmında yüklediğiniz resmin boyutları yazacak. Örneğin LITTLE LOGO Ti yüklediniz. Ekranın tepesinde 320X100 yazdı. Yani X ekseninde 320, Y ekseninde 100 pixel boyutlarında bir logo anlamındadır. Bu sayıyı bir yere yazın ve DPAINT'i yükleyin. Şimdi de Dpaint'e aynı logoyu yükleyin ve bu logo boyutlarında kendi logonuzu çizin. Ama yüklediğiniz logo ekranın neresinde ise, siz de oraya çizin (Yüklediğiniz logonun sol üst köşesinin koordinatlarından itibaren logoyu çizin). Çizdiğiniz logoyu yüklediğiniz adla BRUSH olarak kayıt edin. İşte artık logoyu RSI demomaker'da kullanabilirsiniz. Aynı işlemleri fontlar üzerinde de yapabilirsiniz. Unutmadan şunu da söyleyeyim, RSI demomaker'ın Vl.l versiyonunda birçok yeni font ve objeler bulunmakta, bunları da demolarınızda kullanabilirsiniz. Şimdi de DEMO-PATTERN'deki diğer şeylerden bahsetmek istiyorum.

TEXT SCREEN 16 SPECIAL: Ekrana daha önce yazdığınız 16X 16'lık texti ekrana basmanızı sağlar. Text ekranlarını ana menüden görebilirsiniz. Düzenlemek istediğiniz tekstin üzerine gelin ve üstteki menüden EDIT'i seçin. Böylece diğer bir ekrana geçerek yazmak istediğiniz yazıyı yazın. Bu ekrandan çıkmak için, 'RETURN' tuşuna basın. 16'lık texti ekrana basarken arka plandan yıldızlar kaydırabilirsiniz. Bunun içinde 'SPRITE' yazan yerdeki yazılan değiştirmeniz gerekir.İlk başta SPRITE:NONE yazmaktadır. NONE yazan yerin üzerine gelin ve mouse'un sol tuşuna basın. Şimdi de sola doğru sprite kaydırmak için gerekli olan komutu vermiş olursunuz. Mouse'un sol tuşu bir sonraki komutu, sağ tuşu da bir önceki komutu aktif hale getirmenizi sağlar. Yaptığınız pattern'in nasıl birşey olduğunu görmeniz için, yukarıda bulunan TEST-PATTERN seçeneğini kullanmanız gerekir. Ayrıca alta bulunan 'MODE' seçeneğini kullanarak başka efektler de yapabilirsiniz. VECTOR STARS, PIXEL STARS gibi efekler kullanmanız mümkün. Vector Stars, her yöne hareket eden yıldızlar anlamına geliyor. Bu efekti kullanarak uzay hissi verebilirsiniz. Pixel Star'de ise, sadece Z ekseninde dönen yıldızlar yapmanız mümkün. Ama bu noktalar tek pixellik noktalardan oluşmakta

Yıldızları hareket ettirmek için. koordinat datalarını değiştirmeniz gerekmektedir. Bununla ilgili bilgileri biraz sonra anlatacağım. Aynı olaylar TEXT SCREEN 8 SPECIAL'da da geçerli olduğu için aynı şeyi tekrar anlatmama gerek yok sanırım. Şimdi de başka bir efekte değinelim.

PIXEL EFFECT:

Unutmadan şunu belirtmek istiyorum: hemen hemen her seçenekte SPRITE seçeneği bulunuyor ve istediğinizde arka planda sağa ve sola giden yıldızlar yapabiliyorsunuz. Yıldızları hareket ettirmek için. ROTATE Z'de yazan değeri değiştirmeniz yeterlidir. Ayrıca arka plan renklerini de değiştirmeniz mümkün. Ekrandaki koordinat dizilişi şöyledir:

XSTART(1) : 0000 - YSTART(1): 0000
XSTART(2) : 0000 - YSTART(2): 0000
XSTART(3) : 0000 - YSTART(3) : 0000
XADD (1) :0000-YADD (1):0000
XADD (2) :0000-YADD (2) : 0000
XADD (3) :0000-YADD (3): 0000
XSPEED(1) : 0000 - YSPEED(1): 0000
XSPEED(2) : 0000 - YSPEED(2) : 0000
XSPEED(3) : 0000 - YSPEED(3) : 0000

Buradaki değerleri değiştirerek farklı hareketler verebilirsiniz. Koordinat sistemi yukarıdaki text ekranlarındaki pixel efekti ile aynıdır.

Bunun dışında MODE'da aynı anda başka efektler de koyabilirsiniz. 16'lık ve 8'lik text ekranları da koymanız mümkün.

ZOOM TEXT:

Burada TEXTLINE kısmına istediğiniz bir texti yazın. Yazacağınız text maksimum 10 karakterden oluşmaktadır. Burada yazdığınız yazının büyütülüp küçültülmesini sağlar. Bunu yapmadan önce, ilk başta söylediğim gibi VECTORCHARSET'i yüklemeniz gerekir. ZOOM MODE yardımıyla yazdığınız yazının büyütülüp, küçültülmesini sağlarsınız. Birkaç çeşit effekt vardır. Bu effektlerin tamamı 'ZOOM TEXT' seçeneğinde anlatıldı.

PLASMA:

Bildiğiniz . gibi, Amiga'da bulunan 'COPPER' özelliği yardımıyla ekranda çizgiler yaratmanız mümkündür. Rasterline adı verilen bu çizgileri normal olarak hiç parçaya bölemezsiniz. Makine dilinden minimum 16 parçaya bölünen copper, programcılık teknikleriyle artık 1 pixele kadar indirilmiştir. 1 pixele indirilen copper, sinüs hareketi yaptırılarak 'PLASMA' adı verilen bir efekt ortaya çıkar. Böylece rengarenk çizgilerden oluşan dalgalanmalar yapabilirsiniz. Bu efekt, günümüzde en çok sevilen efektlerden birisidir. Sinüs hareketini yaptırmanız için aşağıdaki koordinatları değiştirmeniz gerekir:

XADD(1) :0000-XSPEED(l):0000
XADD (2) : 0000 - XSPEED (2):0000
YSPEED(l) :0000-YADD(l) : 0000
YSPEED(2) : 0000 - YADD (2) : 0000

Yukarıdaki koordinatları 0-10 arası sayılar girerseniz, göze hoş gelen efektler yaratabilirsiniz. Sinüs hareketi ne kadar yavaş olursa, o kadar iyi görüntü elde edersiniz.

Bunun dışında ön plana 16'lık text screen koyabilirsiniz.

TEXTLINE 32:

Burada 32*32*lik fontları kullanarak 1 satırlık text koyabilirsiniz. Bu texti ekrana çıkartırken ve ekrandan çıkarken birçok efektler kullanmanız mümkün.

Kullanacağınız efektler:

DIRECTION 1,2,3,4,5,6,7,8: Yazdığınız yazının ekrana 8 yönde düz hareket ettirerek çıkartabilirsiniz.

FLOOD: Yazılan yazının ekrana dökülerek çıkmasını sağlar (Bu ifade ne derece doğru bilmiyorum ama deneyin ve kendiniz görün!).

ZOOM: Yazının büyütülüp küçültülmesini sağlar. Bu efekt, büyülüp küçülmeden çok. ekranın açılması efektine benziyor.

CLEAR 1,2: Yazının iki değişik şekilde silinmesini sağlar. Text sanki silgi ile siliniyormuş gibi bir efekt ortaya çıkar. Bu işlemlerin aynıları TEXTLINE 16' ve 'TEXTLINE 8' için de geçerlidir.

Bunlar dışında. 'MODE' seçeneğindeki komutları değiştirerek farklı yıldı/, efektleri yapabilirsiniz.

VECTOR GFX:

Burada X, Y. Z koordinatlarını kullanarak, ekrandaki objeye hareket verebilirsiniz. Yalnız objeyi ana ekrandaki yerine yükletin.

Koordinatlar:

ADD X:(XXX) - ANGLE X: (XXX) - ROTATE X: (XXK)
ADD Y: (XXX) - ANGLE Y: (XXX) - ROTATE Y: (XXX)
ADD Z: (XXX) - ANGLE Z: (XXX) ROTATE Z: (XXX)

Burada X. Y, Z artımını (ADD). X. Y. 7. açılarını (ANGLE) ve X, Y, Z dönme değerlerini (ROTATE) değiştirebilirsiniz. Bunlara ek olarak 'MODE' seçeneğini kullanarak:

MIRROR: Hareket ettirdiğiniz objenin altta yansıma yapmasını sağlarsınız. Sanki efektin altında su varmış hissi verir.

VECTOR STARS:Daha önce anlattığım gibi, her yöne hareket eden üç boyutlu (X, Y, Z) yıldızlar yapabilirsiniz.

PIXEL STAR: Z koordinatında hareket eden normal pixel yıldızlar yapabilirsiniz. Bunlar için sprite yüklemeniz gerekmez.

TEXT SCREEN 16: 16'lık text koymaya yarar.

TEXT SCREEN 8: 8'lik text koyma.

Bu objeler,CEBIT 90 (RSl'ın yapmış olduğu bir demo)'da bulunmaktadır.

LINE EFFECT: Burada çok hareketli çizgiler yaratabilirsiniz. Hareket koordinatları:

XSTART (1): 0000 - YSTART(1) : 0000
XSTART (2) : 0000- YSTART(2) : 0000
XSTART (3) : 0000 - YSTART(3) : 0000
XADD (1): 0000 -YADD (I) : 0000
XADD (2) : 0000 - YADD (2) : 0000
XADD (3): 0000 - YADD (3) : 0000
XSPEED (1) : 0000 - YSPEED(1): 0000
XSPEED (2): 0000 - YSPEED(2): 0000
XSPEED (3): 0000 - YSPEED(3): 0000

X ve Y başlangıçlarını değiştirerek çizgilerin yerlerini belirleyebilirsiniz. X ve Y'nin artımını belirleyerek değiştirme periyodu ile X ve Y hızını ayarlayabilirsiniz.

Ayrıca bu efektle beraber 16'lık ve 8'lik text ekranları da koymanız gerekir.

VECTOR BALLS:

3 yöne hareket edebilen BLITTER OBJECTS (BOB) yapabilirsiniz. Ünlü jugger demosının objesi ve toplardan oluşan helikopter bu objeler arasındadır. Hareket koordinatları:

XADDi(I): (XXX) YADD (1): (XXX) - ZADD (I) : (XXX)
X.ANGLE: (XXX) ROTATE X : (XXX)
YANGLE :0(H)0 ROTATE Y : (XXX)
ZANGLE: (XXX)- ROTATE Z : (XXX)

X. Y. Z açılarını ayarlayabildiğiniz gibi. bobların animasyon yapmasınıda sağlayabilirsiniz. ANIMBOB' yazan yere bob'un kaç kare animasyonundan oluştuğunu yazmanız yeterlidir. Örneğin ilk obje 6 kareden oluştuğu için. ANIMBOB'a 6 yazın ve test-pattern yanlığınızda, hareket eden 'PAC-MAN' grafiklerinin aynı anda da ağzını açıp kapadığımda görürsünüz.

MODEu kullanarak iki çeşit 'MIRROR' ve iki çeşit II 1.1.SCREEN'efekti yanılabilirsiniz.

SINUS SCROLL:

Evet demolarda ve introlarda gördüğünüz dalgalı kayan yazıları arlık siz de yapabilirsiniz. Aynı diğer sinüslü efektleri yaptığınız gibi, koordinat tablosunu değiştirin. X ve Y artımını. X ve V hızını değiştirerek istediğiniz dalga efektini yaratabilirsiniz.

Evet sonuç olarak yabancı grupların yaptığı demolara benzer demoları yapabileceksiniz. Yaptığınız demoları DEMO-MENU'de bulunan kayıl seçenekleri ile diskete kayıl edebilirsiniz. İster tek file. ister boot'a atılacak bir şekilde de kayıt edebilirsiniz. SAVE SHORT seçeneği ile ilaha sonra yaptığınız inlıo'yu inakçı "da yükleyebilirsiniz (LOAD SHORT ile daha önceden yaptıklarınızı yükleyebilirsiniz).

Şu anda dünyada her ay değişik dcmolar piyasaya süren birkaç iyi dcnıo grubu var. Bu dcnıo gruplarından biraz bahsedelim:

RED SECTOR INC: Almanya'da aktif halde bulunan grup şu aralar yeni bir oyun üzerinde çalışıyor. Oyun vektör grafiklerden oluşuyor ve yakında piyasaya sürülecek.

SCOOPEX: Headquarter'i Avusturya'da bulunan grubun öteki devletlerde bölümleri var. En aktif bölümü Finlandiya'da bulunuyor. Bilindiği gibi geçen sene MENTAL HANGOVER'i yaparak demo chart'larında uzun süre bir numarada kalmıştı.

PHENOMENA: İsveç'teki grup. her sene bol miktarda demo yapıyor. Bu yıl tüm grup programcıları bir oyun üzerinde çalışıyor.

CRYPTOBURNERS: Vektör grafik uslası grup, hayalını Norveç'le sürdürüyor. Özellikle müzikçileri 'WALKMAN' çok ünlü bir müzisyen.

Ülkemizde de demolarla uğraşan BRONX, ACCURACY ve DOUBLE TROUBLE grupları var. 'BRONX' geçen ay 'WHAT A RUSH' adlı bir megademo çıkardı. Bu, Türkiye'nin ilk megademosu. 'ACCURACY' ise full diskettik bir demo yaptı.

Sanırım bu demo maker ile güzel şeyler yaparsınız. Dcmolar hakkında soruları olan ve demo isteyen arkadaşlar bana yazabilir. Mektuplarınızı bekliyorum. Hepinize mutlu ve bol demolu günler dilerim.

OKUYUCU MEKTUPLARI

✉

Sayın AMIGA DÜNYASI yetkilileri.

Ben derginizi uzun zamandır takip etmekteyim. Sizi hu çalışmalarınızdan dolayı kutlar ve teşekkür ederim. Benim sormak istediğim birkaç soru var. Bu sorularıma yanıt verirseniz çok sevinirim.

1. Soundtracker adlı programda Noisetracker'daki gibi blok kopyalayamıyorum. Mesela 4 notalık bir ritm yazdım. Bu ritmi devamlı çaldırmak için pattern'in sonuna kadar yazmak zorunda kalıyorum. Bu olayı kolaylaştıracak bir komut var mı?

2. Ben bir Sound Sampler almaya karar verdim. Fakat mono mu. yoksa stereo mu almaya karar veremiyorum. Mono ve Stereo sound sampler arasında ne fark vardır'.' Stereo sound sampler'ın avantajları nelerdir?

3. Ses örneklemek için mikrofon almak istiyorum. Kaliteli ses örneklemek için ne tür bir mikrofon almalıyım ve alırken nelere dikkat etmeliyim?

Burak ÖZDOĞAN

☞ Sayın ÖZDOĞAN.

Mektubunuzu Kubilay Kılınç yanıtladı.

1. Noisctracker'ı Soundtracker'dan ayıran başlıca özelliklerden biri de. sizin bahsettiğiniz gibi. kopyalama ve yerleştirme seçenekleridir. Benim size tavsiyem, en yakın yerden Noisetraeker V1.3'ü bulup çalışmalarınıza bu programla devam etmeniz olacaktır. Böylece daha rahat ve daha hızlı çalışabilirsiniz. Önümüzdeki sayılarda Noisetracker'ın en son iki versiyonunu da detaylı olarak açıklayacağım.

2. Stereo ses örnekleyicilerin. Mono ses örnekleyicilerden üstün özellikleri bulunmaktadır. Müzik editörlerinin hepsi mono olarak örneklenmiş sesleri tercih etmektedir. Ancak stereo ses örnekleyicilerinin sadece bir kanalını kullanarak mono olarak da çalıştırabilirsiniz. Eğer herhangi bir müzik editörü ile değil de örneklediğiniz, sesleri direkt olarak kullanmayı düşünüyorsanız, örneğin gösteri amacıyla veya disjokeylerin kullandığı mix aletlerini desteklemek amacıyla kullanabilirsiniz. Almışken stereo bir örnekleme cihazı almanızı tavsiye ederim.

3. Eğer mikrofondan aktaracağınız sesler efekt ağırlıklı ise. kristal bir mikrofon veya çok kaliteli bir dynamic mikrofon kullanmanızı öneririm. Fakat her ne olursa olsun (eğer iyi bir sonuç almak istiyorsanız) mikrofondan sound sampler'a girmeden önce araya mutlaka bir ekolayzer bağlamalısınız.

✉

Sayın Amiga Dünyası.

Uzun zamandır resimle ilgilenmekte ve çeşitli çalışmalar yapmaktayım, son yıllarda da bilgisayarla resim yapmak ilgimi çekti. Sağdan, soldan edindiğim bölük pörçük bilgilerle 1-2 resim programı aldım. Fakat temel bir bilgim olmadığı için çalışmalarımın sonucunu alamadım. Çizdiklerim beni tatmin etmedi. Derken eşim vasıtasıyla derginizi almaya, son yenilikleri takip etmeye başladım. Tabii ki derginizde yayınlanan çizim, resim ve animasyon programları çok teknik geldi. Daha doğrusu okurken hepsini anlayabiliyorum, fakat uygulamaya gelince işin içinden çıkamıyorum.

Eşim profesyonel olarak müzikle uğraşıyor ve Amiga'nın müzik programlarını kendi başına çözebiliyor. Ben de resim konusunda tecrübe kazanmak, tuval ve boyalardan kurtulup bilgisayarın başına geçmek istiyorum.

Size bu konuda birkaç sorum olacak cevaplarsanız çok memnun olacağım.

1) Grafik konusunda sıfırdan başlayanlar için açıklamalı bir kitap var mı'? (İngilizce de olabilir) Varsa adı nedir ve nasıl temin edebilirim.'

2) AMOS öğrenmem gerekiyor mu'? Veya başka bir bilgisayar dili bilmem öğrenmem lazım mı'?

3) Digi-Paiut. Deluxe Paint gibi programlardan başka, başlangıç için hangi programı almalıyım'?

4) Animasyon yapabilmek için derginizde ki yazıları takip etmek yeterli olur mu? Yoksa ben de extradan çalışmalı mıyım?

Bir de son bir sorum olacak. Animasyon yaptıktan sonra (tabii başarabilirsem...) videoya almak için ne tür aletlere gereksinmem var. Gerçi derginizi takip ediyorum ama aynı işi yaptığını sandığım bir çok alet görüyorum ve aklım iyice karışıyor.

Şimdiden teşekkür eder, mektubuma cevap vereceğinizi ümit ederim. Saygılarımla,

Dilaram GİDEL/İZMİR

☞ Sayın GİDEL,

Yanıtlarımızn sizi tatmin edeceğini umuyoruz.

1) Bu konuda yurt dışında çıkan bazı kitaplar mevcut. Özellikle Alman yayınevi "Markt'n Tecknik" bazı grafik kitapları çıkardı. Dergimizdeki firma ilanlarından yararlanarak bunları ödemeli temin etmeniz mümkün. Ama size tavsiyemiz, yapılmış grafikleri incelemeniz.

2) Grafik teknikleri için AMOS veya başka bir bilgisayar dili öğrenmeniz gerekmiyor.

3) Başlangıç için Deluxe Paint'e (versiyon 2.50) sahip olmanız yeterli.

4) Animasyon yapabilmek için dergimizdeki yazılan takip etmeniz yeterli olacaktır. Tabii herşey bundan sonra başlıyor. Sizi grafik ve animasyon konusunda geliştirecek olan kendi çabalarınız. Örneğin bir resmin beğenmediğiniz bir kısmını bıkıp usanmadan tekrar, tekrar çizmeye çalışmanız lazım. Ayrıca başka hazır resimleri inceleyerek onları çizmeye çalışın. Kendi yapamadığınız kısımların, o resim (veya resimlerde) nasıl yapıldığına bakıp tekrar deneyin. Ancak bu şekilde resim konusunda kendinizi geliştirebilirsiniz. Biz dergideki yazılarla size ancak programları nasıl kullanabileceğinizi öğretebiliriz ki. bunları öğrenmek için sizin çaba göstermeniz gerekir.

Yaptığınız animasyonları videoya kaydetmek için başlangıçla bir TV modülatörü yeterlidir. Şimdi bunu nasıl yapacağınızı anlatalım. Önce modülatörün TV'ye takılan ucunu videonuzun anten girişine (ANTEN İN) takın. Videodan TV'ye giden kabloya hiç dokunmayın. Şimdi de videonuzdaki kanallardan bilinde bilgisayarınızın sinyallerini arayın. Tıpkı videonuzun kanallarında TVI. TV2. TV3. TV4. TV5 ve STARI 'i aradığınız gibi. Tabii aramaya başlamadan önce bilgisayarınızı açmayı unutmayın. Ayrıca televizyonunuzun da video kanalında olmasına dikkat edin. Videoda bilgisayarın görüntüsünü elde edince aramayı durdurun ve bu kanalı sabitleyin. Arlık işiniz, bos bir video kasete kaldı. Bilgisayara animasyonunuzu yükleyip, videonuza boş kaseti taktıktan sonra isledi̇ğiniz zaman kaydedebilirsiniz. Dergimizin 3. sayısındaki Amiga vc Animasyon yazısının sizin için yararlı olacağını tahmin ediyoruz. Başarılı çalışmalar.

✉

"Ben Amiga'yı alalı 4 ay oldu. Bu sırada DOS u öğrenip BASIC diline başladım ve STARTUP dosyalarıyla ilgileniyorum. Size birkaç tane sorum olacak, cevaplarsanız sevinirim." diye mektubuna başlayan Gürkan Yeniçeri'nin sorunu, startup dosyaları ile. Sorularının tümünü yayınlamıyoruz; zira yaptığı işlemler doğru. Bizim tahminimiz, startup dosyasının ismini mektubundaki gibi yanlış yazması: STARTUP-SQUENCE. EXECUTE S/STARTUP-SQUENCE yazdığı zaman çalışmasının sebebi de bu. Dosyanın doğru yazılısı şöyle: STARTUP-SEQUENCE.

4) Startup dosyalarıyla uğraşan arkadaşlarla yazışmak istiyorum. Adresimi yayınlarsanız çok sevinirim.

5) Bir dosyayı icon yapıp kaydediyorum. Sonra yüklediğimde icon'un iki tane ismi oluyor Bunu nasıl önleyebilirim?

Bu sorununuzu da eski ismi silerek halledebilirsiniz.

Gürkan YENİÇERİ
Neşe Pasajı No 179/6
Bağlarbaşı/İSTANBUL
Tel İş : 310 1789Tel Ev : 341 2700
Fax : 343 5329

TUNÇ DİNDAŞ

Selam sevgili arkadaşlar. İşte bu ay da sizlerle beraberiz. Bu ayda sizlerden gelen mektuplar ve benim uzun uğraşlarım sonucunda sizler için birbirinden güzel hileler ve passwordlar buldum. Geçen ayki AMIGA SALATA'sı bölümüne birçok mektup geldi. Yerimiz el verdiğince, gelen mektuplara da yer vereceğiz. Bu ay Türkiye için oyun dolu bir aydı. Gelen oyunların birçoğu oldukça kaliteliydi. Bu kaliteli oyunların arasında şüphesiz BITMAP BROTHERS'ın GODSı ve MAGNETIC FIELDS'ın SUPER CARS II'si başı çekiyor. Hazır mısınız?

BRAT: Sevimli yaramazın maceralarını konu alan Üç boyutlu oyunun LEVEL CODE'larının işinize yarayacağını umut ediyoruz.

LEVEL:	*CODE:*	*LEVEL:*	*CODE:*
2	MIHEMOTO	8	HOZITOMO
3	SASUTOZO	9	MOKITEMO
4	SUMATZEE	10	ZUMOHATO
5	NOKITAGO	11	CHANASTU
6	ITSANONO	12	NAGAITSU
7	MOZIMATO		

THE KILLING CLOUD KEYS: Bu ay ülkemize gelen değişik bir oyun olan Killing Cloud'un tuşları sayesinde daha iyi oynayacağınıza eminim. Meraklı arkadaşlara başarılar.

E= Engines on/off
V = Hız çoğaltma
B= Hız azaltma
F = Uçuş modu
H = Hover modu
R = Radar Zoom-
T = Radar Zoom +
W = Refuel on/off
P = Pause on/off
S = Siren on/off
D = Drop Bomb
C = Arm Cannon
M = Arm Machine Gun
Fİ = Cockpit View
F2 = Rear View
F3 = Left View
F4 = Right View
F5 = Tracking View
F6 = External View
6 = Cloud on/off
7 = Low View Detail
8 = Medium View Detail
9 = High View Detail
0 = Contours on/off
N = Drop Net Pod

BACK TO THE FUTURE III: Oyun daha yeni olmasına rağmen oyunun cheat'leri elimize geçti. Artık herkes BACK TO THE FUTURE III'ü bitirebilir. Aşağıdaki kelimeleri oyuna başlamadan önce yazın, sonsuz hakkınız olsun.

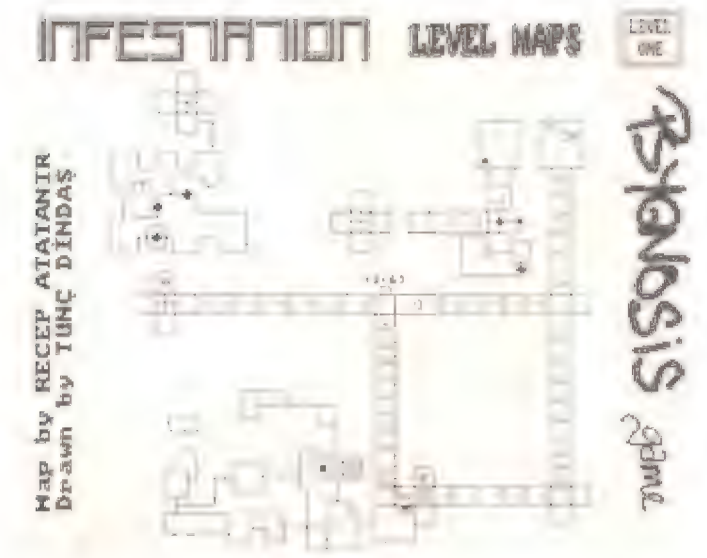
Level I: ROTTEN CHEAT
Level 2.LOUSY CHEAT
Level 3: LOW DOWN CHEAT

NIGHT SHIFT: İşte oyunun bazı kademe kodları.

LEVEL 02: Cherry Banana Banana Lemon
LEVEL 03: Banana Cherry Pineapple Plum
LEVEL 04: Pineapple Leomn Pineapple Pineapple
LEVEL 05: Pineapple Pineapple Lemon Cherry
LEVEL 06: Cherry Plum Plum Pineapple
LEVEL 07: Cherry Pineapple Lemon Banana
LEVEL 08: Pineapple Banana Pineapple Cherry
LEVEL 09: Pineapple Lemon Lemon Cherry
LEVEL 10: Lemon Banana Plum Plum

NITRO: Psygnosis'in oyunlarından olan NITRO'yu bitirmek için, 'HIGH SCORE' tablosuna isminizi 'MAJ' yazın.

İşte AMIGA SALATASI'nın en çok çalışan okuyucusu LEVENT YURGA'nın mektubundan bazı tiyolar. LEVENT arkadaşımız her ay bize oldukça iyi tiyolar gönderiyor. İşte bu tiyolardan bazıları. Kendisine AMIGA DÜNYASI adına basanlar diler, yeni mektuplarını bekleriz. BEAST II tüm çözümünün uzunca başka dergilerde yayımlanması yüzünden kısa halini bu sayımızda yayınlıyoruz. Şimdi de benden özel not: Hey LEVENT! Cadaver'in sağlam versiyonunu bulunca sana göndereceğim. Başka isteklerin varsa bana yaz. Yeni ipuçlarını bekliyorum.



* THE SHADOW OF THE BEAST II (Tam çözüm): Yapmanız gereken işleri kısaca yazalım.

- Trainer olduktan sonra sola gidin ve adamı şeytandan kurtarıp ona şunu sorun: 'TRAPS'. Düğmenin 'UPPER'mı yoksa 'LOWER* mı olduğunu öğrenin.
- Taş bloğu iten yaratığı öldürüp ilerleyin. Şeytandan anahtarı alıp. yukarı sağa çıkıp kapıyı açın ve önünüze gelen kollardan doğru olanını (biraz önce kurtardığınız adamın söylediklerinin ışığında) dokunun.
- Yukan önce en sağa gidip anahtarı anahtarı alın. Geri dönüp aşağı zincire tutunarak inin. Ama zincirin en alt ucuna gelince sola atlayın.
- Yaratığı anahtarı kullanarak serbest bırakın. Alttaki kola dokunup yukarı çıkıp geri dönün.
- Vinçle taş bloğu sağ tarafta kırın. Küçük parçayı tahtravallinin bir ucuna koyun. İpe çıkıp diğer uca atlayın. Taş yukarı fırlayınca hemen soldaki kafese girin.
- Yukanda hain ISHRAN'ı öldürüp tutsağı kurtarın. O da size şu meşhur password'ü söyleyecektir.
- Gidip password'ü fısıldayın. BARLOOM'dan parcment'i alın.
- Dönüp OASIS hanından birayı alın.
- Sağda yukarılardan baltayı alın. Baltayla goblin'lere saldırın.
- Anahtan alıp yakalanın. Gardiyana birayı verip kapıyı kırıp kurtulun.
- Soldan yüzüğü alıp, goblin kalesini terkedin.
- Sağda ihtiyar adamın gardiyanını köprünün üzerine çekin, bırakın aşağıya düşsün. Sakın onu öldürmeyin.
- ihtiyar adama yüzüğü ve parcment'i verip köprünün kırık yerinden aşağıya düşün.
- Fantazi diyarında önce 'HORN'u bulun. Sonra salyangozu bulun.
- Salyangoza KARAMOON'u sorup ona tam 36 altını verin.
- KARAMOON'a dönünce sağa bataklığa düşün ve okyanusun kıyısına gelince, boynuzu kullanıp karşıya geçin. Zelek'in kalesini bulun.
- Zelek'i speel ile öldürün. Şimdi oyunu tekrar yükleyip bu sefer 'Maletoth'u arayın. Mega başarılar.

Öteki mektubumuzu EMRE TURAN göndermiş. İpuçların ve açıklamalar için teşekkürler. Ayrıca iş için çevrenizdeki bilgisayarcılarla konuşun. Yeni mektubunuzu bekliyoruz.

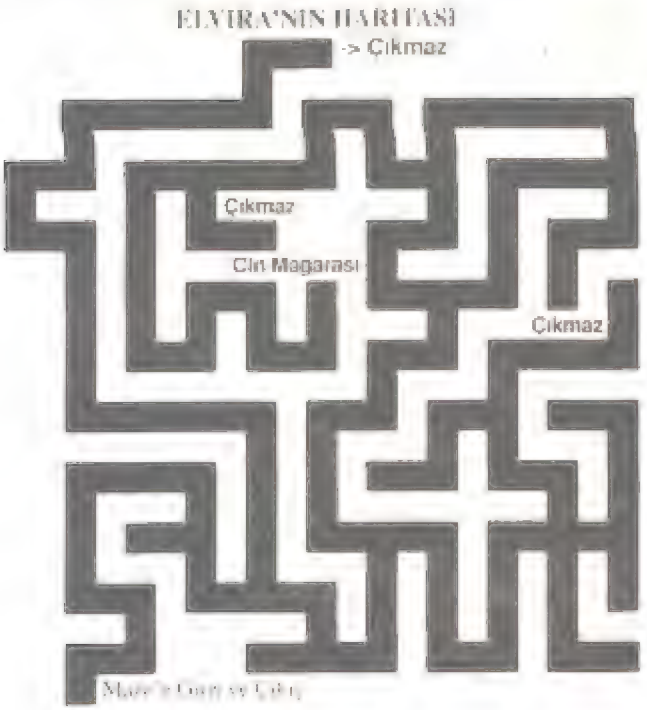
♦ *BEACH VALLEY:* Oyunu dondurup hiç aralık bırakmadan, 'DADDYB-RACEY' yazın. 'Fİ' tuşuyla çeşitli kumsallara yolculuk edin.

 # *CABAL:* Oyunu dondurup, hiç aralık bırakmadan 'SCHLIKA' yazın. Os unu 'F1' turuyla bölüm atlayarak bitirebilirsiniz.

Şimdi de benden bazı ip uçları. Oldukça yeni ipuçlarını sizler için herkesten önce bu sayfada yayımlıyoruz.

CHUCK ROCK: Oyunu trainer yapmak için. orkestranın bulunduğu ekranda "LİNÇLE SAMS" yazın. Ekranın üzerinde mesaj yazarsa, sonsuz enerjiye sahip olursunuz.

Gelecek ay AMIGA SALATASI'nda yepyeni tiyolarla buluşmak üzere, hepinize bol oyunlu günler diliyorum.



AMIGA ASSEMBLER

ÖMER SİNAN POLAT

Merhaba Assembler'cılar. Tekrar bize ayrılan sayfalarda buluştuk. Hepimiz Assembler öğrenmek ve onu en iyi şekilde kullanmak istiyoruz. Tabii bu kolay bir iş değil. Basic, Pascal veya C gibi yüksek seviyeli dilleri öğrenmek gibi Assembler'ı öğrenemiyorsunuz. Bu dilleri bilenler veya çok az bilgisi olanlar bile yazı dizimizi buraya gelene kadar olan kısmını izlerken, bunun farkına varmışlardır.

Assembler, çok ilginç bir kavramdır. Ben, onu sanki bir elektronik logic devreyi dizayn etmek gibi yorumluyorum. Tek tek assembler komutları ile elektronik parçalarının yaptıkları fonksiyonları kullanarak devreyi oluşturuyorsunuz. Bence aralarında çok az bir fark var. Her ikisinde de ortak olan **AND,** OR, **NOT** gibi kavramlar kullanılıyor.

Fakat yüksek seviyeli dilleri kullananlar bilirler. Bu dillerde kavramlar çok basite indirgenmiştir. Bir metin yazmak kadar kolay yazımlan vardır; tabii dünya kadar kısıtlamaları ile beraber. Yüksek seviyeli diller ile çalışırken, istediğinizi tam anlamı ile yapmanız mümkün değildir. Programınızda ufak da olsa, *"bu böyle değil de şöyle olsaydı"* sorusunu kendinize soracaksınız. Yüksek seviyeli dillerde çalışırken programlarınızda hep başka birinin parmağı varmış gibi gelecektir. Komutların bazılarında hatalar veya eksik olan bir komut tespit edeceksiniz.

Ama makina dili deyince herşey bambaşka. Sizden üstün programcı yoktur. Kullandığınız komutlar diye bir şey yoktur. Sizi derleyici gibi şeyler de ilgilendirmez. Siz Motorola 68000'e doğrudan emir veriyorsunuz: *"Şimdi yani bu anda bunu yapacaksın. Başka bir iş ile uğraşmayacaksın. Verdiğim emirler sırası ile yerine gelirken bütün sistemi ben yöneteceğim. Hiçbir şey benden izinsiz hareket etmeyecek, kıpırdamayacak bile".*

Tabii bu işlem kolay olacak demiyorum. Zaten bunu da yazı dizimizi şimdiye kadar izleyenler anlamışlardır. Koskoca bir bilgisayar sistemini yönetmek, nerede ne var, nasıl kullanılır, ne işe yarar gibi binlerce soru ile karşı karşıyayız. Bu sistemi öğrenirken çok kafa patlattığımız ortada. Ama karşılığında aldığımız ödül ve çıktığımız seviye, bence tüm dünyanın hazinelerinden daha kıymetli birşey. Makina dilini öğrenmek isteyen sizler de, bunu birgün anlayacaksınız.

Şimdi 10. sayıda verdiğimiz örneğin son kısmını açıklayalım. Tabii ilk önce bu kısmı bir görün.

```
11  EXIT1: move.l  WINBASE,a0
12         jsr     -$48(a6)
13  EXIT2: move.l  4,a6
14         move.l  INTBASE,al
15         jsr     -$19e(a6)
16  EXIT3: rts
```

Label'ların adından da anlaşılacağı gibi, bu kısım programın çıkış kısmıdır. Fakat hemen kafalarda bazı sorular oluştuğunu görür gibiyim. Nedir bu üç tane EXIT isimli label? Yani üç tane çıkış noktası mı var?

Yukarıdaki satırlara daha dikkatli bakanlar Rts komutunun yalnız 16. satırda olduğunu görecekler. Tabii onlarında kafasında, 3. kısımdan 4. kışıma geçerken zaten sırası ile gidilip window ve intuition library kapatılıyor, ve Rts'ye geliniyor. Peki buradaki anlam nedir?

Şimdi bu satırların açıklamasına geçelim ve 16. satırdaki Rts komutunun, bu program içindeki üç görevini görelim.

Aslında açıklamaların başlangıcı 4. kısımdan değil, 1. kısımdan başlıyor. Örneğimize baktığımızda 1. kısımda intuition library açıyorduk. İşte EXIT3 label'ı, yani Rts komutu intuition library açılamadığı durumlarda bilgisayarı kilitlenmeden kurtarıp programdan çıkılmasını sağlıyor. Diğer bir deyişle işlemcinin açılamayan intuition library'den intuition library rutinlerini çağırması yani kanunsuz bir iş yapması önleniyor. Bu rts'nin ilk görevi.

İkinci görev için, programın 2. kısmına bakmak yeterli. İşlemci buraya geldiğinde 1. kısımdan geçerken sizin verdiğiniz emirler doğrultusunda intuition library'yi hiçbir problem olmadan açmış ve 2. kışıma gelip burada açılan intuition library'den Open window rutinini kullanmaya çalışıyor. Sistemin durumu window'u açmaya uygun değilse, EXIT2'ye ihtiyaç duyuldu demektir. Sistem window'u açamadığından, bizim de işlemcinin açılamayan bir window'da işlem yapmasını, yani programa devam etmesini engellememiz gerekir. İşte bunu da EXIT2 ile yapabiliriz. 13. satırdaki EXIT2'nin neden burada olduğuna dikkat edin. 2. kısımda window açılmadığında, EXIT3'den veya EXIT1 'den çıksak olmaz mıydı? Olmazdı. Bildiğiniz gibi EXIT1 açılmış olan bir window'u kapamakla görevli. Arkasından EXIT2 geliyor ve onun da görevi intuition library kapamak. EXIT3 zaten ortada, hiçbir şey açmamışsak veya açamamışşak buradan programdan çıkış yapabiliriz.

Tekrar programa dönelim. EXIT 1'den çıkış yapmanın sakıncası, buraya kadar geldiğimizde ortada herhangi bir window olmaması. Fakat intuition library açılmıştır. EXIT 1'den çıkış verdiğimizde, açılmamış olan bir window'a kapama işlemi yapacağız; ama zaten biz onu açamamıştık ki! işlemciyi böyle yönlendirirsek, işlemci WINBASE pointerine 0 değeri koyacaktır. Ve işlemci 0 base'li bir window'u kapamaya zorlanacak. Ve büyük bir ihtimalle ya kilitlenecek ya da seka hata verecektir.

EXIT3'den çıkış yapıldığını düşünelim. Bu sefer de, programın başında açılmış olan intuition library'yi kapamamış oluyoruz. Açık olan library'miz hafızada gereksiz bir yer kaplamakta.

Programımızdaki rts komutunun üçüncü görevi, programın normal olarak çalışıp ve programın sona ermesini gerçekleştirmek.

Aslında bu programın çalışması esnasında, bilgisayarınızın intuition library'yi veya window'u açamaması gibi bir durum oluşmayacaktır. Neden mi? Çünkü Amiga'nın sistemi bu tür olaylarla çok az karşılaşıyor. Mesela bir library'nin açılamaması gibi bir durum yaratan etkenler o kadar az ki, makinanın bu duruma düşmesi çok küçük bir ihtimal.

Bir de window'un açılamaması durumunu ele alalım. Bir window'un açılamaması için, Chip Memory'de yeterli hafıza olmaması gerekir ki, window açılamasın. Tabii programımızda her iki durumun da oluşması ihtimalinin %1 olduğunu söyleyebilirim.

Gördüğünüz gibi, birkaç komuttan oluşan satırların açıklamaları ne kadar büyük ve kapsamlı.

Ve böylece 10. sayıda verdiğimiz örneğin açıklamalarını bitirmiş oluyoruz. Bundan sonraki açıklamalar ve aşağıdaki örnek programlar ile yazı dizimize devam edeceğiz.

```
*************************************************


****              AMIGA  DÜNYASI
****  AMIGA INTUITION LIBRARY TEXT EXAMPLE
****        ASSEMBLER KURSU ÖRNEK 13.1
*************************************************
*************************************************

start:          move.l   4,a6
                lea      INTNAME,al
                jsr      -$228(a6)
                move.l   d0,INTBASE
                beq      EXIT3

                move.l   INTBASE,a6
                lea      WINDOW,a0
                jsr      -$cc(a6)
                move.l   d0,WINBASE
                beq      EXIT2

                move.l   INTBASE,a6
                move.l   WINBASE,a0
                move.l   50(a0),a0
                move.l   #TEXT,al
                move.l   #0,d0
                move.l   #0,dl
                jsr      -$d8(a6)

LOOP:           btst     #10,$dff016
                bne      LOOP

EXIT1:          move.l   WINBASE,a0
                jsr      -$48(a6)
EXIT2:          move.l   4,a6
                move.l   INTBASE,al
                jsr      -$19e(a6)
EXIT3:          rts

* ---------------------------------------------------

INTNAME:        dc.b     "intuition.library",0
WINNAME:        dc.b     "Benim Window'um",0
TEXTST:         dc.b     "IntuitionText",0

TEXT:           dc.b     3,2
                dc.b     1
even
                dc.w     2,10
                dc.l     0
                dc.l     TEXTST
                dc.l     0

WINDOW:         dc.w     20,20
                dc.w     300,100
                dc.b     0,1
                dc.l     0
                dc.l     $l+$2+$4+$8
                dc.l     0,0
                dc.l     WINNAME
                dc.l     0,0
                dc.w     200,50
                dc.w     400,200
                dc.w     1

INTBASE:        dc.l     0
WINBASE:        dc.l     0
*****************************************
```

Yeni örneğimizin source listesine şöyle bir göz gezdirirseniz, eski Örnek programa yaklaşık 15 satır kadar bir ek yapıldığını göreceksiniz.

Sonuçta dikkatinizi bu yeni satırlara yoğunlaştırdığınızda, bu satırların TEXT (yazı yazmak) ile alakalı olduğunu göreceksiniz.

Evet eski window açan programımıza burada bir yazım rutini eklemiş bulunuyoruz. Yani artık bir window'un içine istediğimiz yazıyı yazabileceğiz.

Şimdi siz sekayı yükleyip yeni örneğimizi 10. sayıdaki gibi seka editör ekranına aktarmalısınız. Tabii 10. sayıdaki örneği herhangi bir yere (Buradaki herhangi bir yer deyimini disketler veya harddisk için kullanıyorum) kaydettiyseniz, onu tekrar seka editör ekranına yükleyip üzerine yeni satırları ekleyebilirsiniz. Seka assembler derleyicisine herhangi bir source listesini yüklemek için, aşağıdaki şekilde hareket etmelisiniz.

1- İlk önce Seka'yı hafızaya yükleyin.

2- Source listesini kaydettiğiniz disketi disk sürücüsüne takın.

3- Direkt modda iken, yani ESC tuşu ile editör moduna geçmeden, şu komutu vereceksiniz:

L df0:isim (RETURN tuşu)

4- Artık program yüklenmiştir.

5- ESC tuşu ile seka editör ekranına geçerek source listenizi görebilirsiniz. Ve bu source liste üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz.

Fakat 3. maddedeki komutu verdikten sonra seka bize file bulunamadı hatası verirse, doğru disketi koyup koymadığımızı kontrol etmemiz gerekir.

Eğer sürücüdeki disketin directory'sine bakmak isterseniz; sekanın direkt komut modunda iken V df0: komutunu kullanıp disk sürücü O'daki disketin directory'sine bakabiliriz. Tabii diğer 1., 2., 3.'nolu sürücülere bakmak için burada onun numarasını yazmanız gerekmektedir.

Sonuç itibarıyla, programı tamamen editöre geçirdikten sonra 10. sayıda anlatıldığı gibi compile işlemini gerçekleştirin.

Eğer ortaya bir hata çıkarsa, o zaman yine 10. satırda hata tespit etme ve düzeltme önerilerimizi uygulayın.

Compile işlemini de bitirdikten sonra; programımız hazır demektir. Hemen JSTART komutunu direkt moddan vererek programı çalıştırın.

Her şey yolunda giderse, window'un sol üst köşesinde IntuitionText yazısını göreceksiniz.

Yazı dizimize bu aylık son veriyoruz. Gelecek sayıda bu işlemin açıklamasını yapacağız.

Hoşçakalın...

THE SECRET of MONKEY ISLAND

TARKAN BARLAS

The Secret of Monkey Island da **Melee** adasına daha yeni gelmiş genç **Guybrush Treepwood** u oynuyorsunuz.

Kahramanımızın yolculukları, onu hayatta en fazla istediği şeyi başarmak için Melee adasına getirmişti. Bu istek güçlü oldu ğu kadar garipti de: doğru ya. kim acımasız ve kana susamış bir korsan olmak isterdi. Tabii ki kahramanımız Guybrush Treepwood...

Kahramanımız Guybrush tarafından bilinmese de, Melee adası etrafında ve daha da esrarengiz olan maymun adasının çevresinde garip olaylar dönmekteydi. Guybrush bu esrarengizliğin içinde attığı her adımda olayların aslında göründükleri gibi olmadıklarının farkına varacak, hatta kana susamış korsanların bile korkabileceğini öğrenecek ve korsanlığın kılıç sallayıp içki içmekten daha fazla şeyler ifade ettiğini öğrenecektir...

İşte siz oyuna bu esnada giriyorsunuz. Guybrush'un hareketlerini yöneterek onunla birlikte ilk önce Melee adasını araştırıyor, daha sonra da maymun adasına doğru yola çıkıyorsunuz. Melee adasında Guybrush'ın yapması gereken bir korsan olmayı hak ettiğini kanıtlamak. Bunun için üç testi de bitirmesi gerekiyor Bu üç testi bitirirken, Guybrush ve siz korsanların yaşamları ve yerli folklor hakkında çok şeyler öğreneceksiniz. Fakat rastladığınız bazı insanların durumlarına sakın şaşırmayın.

OYUN:

Açılış ekranı ve girişin ardından Guybrush ekranda belirecek ve oradaki adamla konuşacaktır. Konuşma bittikten sonra. Guybrush Melee kasabasının bir ucundaki limana gidecektir. Guybrush limana ulaşır ulaşmaz hareketlerini kontrol etmeye başlayabilirsiniz.

Şimdi Lucasfilm oyunlarına yabancı olanlar için kısa bir açıklama.

Oyun ekranı aşağıdaki bölümlere bölün müş durumdadır.

1. Animasyon ekranı, oyun ekranının en büyük kısmıdır ve burası tüm olayların geçtiği yerdir. Burada ya kameranın odaya kuş bakışı konumda gördükleri yansır ya da Guybrush in içinde olduğu ekran gösterilir. Karakterler arasındaki dialoglar da buradan izlenebilir.

2. Cümlelerin belirdikleri yer. animasyon penceresinin hemen altındaki boşluktur. Burayı Guybrush'a ne yapması gerektiğini belirtmek için kullanacaksınız. Burada cümle kurarken kullanacağınız fiiller, ekranın altında belirtilen fiiller arasından seçilmelidir. Fiiller bulunduğunuz ekranda herhangi bir şekilde işe yarıyorlarsa, parlak bir renkle belirtilirler. Mesela açılacak bir kapının yanındaysanız. pointer'i kapının üstüne getirmek OPEN fiilinin parlamasına neden olacaktır. Burada dikkat etmeniz gereken şey. bir fiil bir eşya için parlarsa bu o eşyayı kullanmanın tek yolu demek değildir. O yüzden diğer fiilleri de denemelisiniz.

3. Guybrushm elindekiler(INVENTORY). ekranın sağ alt kısmında belirirler. Guybrushm eşya taşımasının limiti yoktur, ama elindeki eşyalar altı taneyi geçince ekranda oklar belirir. Bunlarla eşya listesini yukarı aşağı hareket ettirebilirsiniz.

Eşyalar, iki yolla seçilebilirler. Birincisi etraftaki bir eşyanın üstüne işaretçi ile kliklemek. ikincisi ise inventory'den seçmektir.

GUYBRUSH'ı etrafta dolaştırmak için. gitmek istediği yere mouse ile kliklemeniz yeterli olacaktır.

Oyun esnasında, sizin müdahale edemediğiniz ekranlar ve animasyonlar olacaktır. Bunlar, karakterler hakkında bilgi veya oyun hakkında ip uçları verebilirler.

Karakterlerle Konuşmak:

Oyunda konuşulabilecek birçok renkli karakter bulunmakta. Guybrushm gördüğü

her kişinin ona söyleyecek dostça veya düşmanca, yardımcı olacak ya da olmayacak sözleri var. Bu arada oyunun bir bölümünde konuştuğunuz bir kişi ile ileride geri gelip tekrar konuşarak kullanışlı bilgiler elde edebilirsiniz. Bir konuşma esnasında Guybrush'ın söyleyeceklerim karşınıza çıkacak olan çok seçenekli bir listeden seçebilirsiniz. Seçtiğiniz cümleler, karşınızdaki kişinin davranışlarını etkileyecektir. Yanlış cümleler istenen bilgi ya da yardımın elde edilmesini engellerken doğru cümleler bir çok kapıyı açacaktır.

Oyun Esnasında Kullanılacak Tuşlar:
Oyunu kaydetmek/yüklemek F5
Müdahele edemediğiniz animasyonları geçmek.....ESC
Oyunu tekrar başlatmak..... F8
Ses Kontrolü .....CTRL+S
Mesaj hızı ..... +/-
Mouse Kontrol..... CTRL+M
Joystick Kontrol..... CTRL+J
Oyundan çıkış.....ALT+X veya CTRL+C

Secret of the Monkey Islandı diğer Lucasfilm oyunlarından ayıran en önemli özellik, daha evvel de bahsettiğim gibi, ekrandaki herhangi bir nesneyle yapılacak birşey varsa pointer o nesnenin üstüne geldiğinde ekrandaki fiillerden birinin parlaması. Sağ tuşa basarak ekranda belirtilen bu işlemi gerçekleştirebilirsiniz. Bu yararlı özelliğin oyuna ayrı bir zevk kattığını söylemeliyim, ama yine de bilmeceleri çözmek size kalıyor.

Buradan sonra yazacaklarım Monkey island'ın tam çözümü. Eğer oyunu kendiniz bitirmek istiyorsanız, buradan sonrasını okumayın!

Oyun başlar başlamaz bara gidin ve ilk Korsanla konuşmaya başlayın *(soldaki)*. Burada korsanla, konuşurken ekrana çıkan seçeneklerden sırası ile 1., 2., 1., 1,'yi seçmelisiniz *(1=En üst satır)*. Daha sonra diğer korsanla konuşun *(1., 2.)* ve yan odaya geçerek orada bulunanlarla 2., 1., 6. sırasını takip ederek konuşun. Daha sonra ahçının mutfaktan çıkmasını bekleyin ve ekrandan kaybolunca mutfağa girin. Buradan et ve tavayı alın. Eti köşedeki büyük tavaya koyun ve sağ ekrana geçin. Burada bulunan balığı martıdan alabilmek için, sağ aşağıdaki tahtaya basın ve kuş kaçınca hızlı bir şekilde balığı alın. Daha sonra şehire giderek sirkle konuşun *(t., 1., 2.)* ve biraz evvel aldığınız tavayı şapka olarak kullanın *(2)*. Daha sonra dükkana gidin ve kutudaki satın kılıcı alın. Şimdi-, Swordmaster'a gitmelisiniz. Ona giderken yolda bir Troll'a rastlayacaksınız. Ona balığı verin, daha sonra kapıyı açın ve konuşurken daima 1. satırı seçin. Şimdi döğüş için gerekli olan herşeyi öğrenmenin zamanı geldi. Bunun için sirke giden korsanları bekleyin ve onlara **"Prepare to Die and"** deyin ve hangi hakarete hangi cevabın geldiğini kağıda not edin. Sonra üç kez döğüşürı ve dükkana gidip Swordmaster'i sorun. Buradaki adam bir şeyler biliyor, ama ot narı maalesef size söylemiyor. Öyleyse, siz de onu ormana Swordmaster'in karısına kadar izleyin. Şimdi hakaretler için kağıda yazdığınız tüm cevapları kullanacaksınız. Eğer kazanırsanız, korsanlara göstermek üzere bir t-shirt alıyorsunuz *(1., /., 6.)*.

Bundan sonra korsanlar valinin büstünü çalmanızın gerekli olduğunu söylüyorlar. Şimdi ormana gidin ve biraz çiçek toplayın. Topladığınız bu çiçekleri etle birlikte kullanın. Çiçekleri etle karıştırdıktan sonra, valinin evine gidin ve eti köpeklere verin. Bu onların biraz sonra uyumalarını sağlayacaktır. Köpekler uyuduktan sonra evin içine girin ve karşınıza çıkan ilk kapıyı açın, içeri girin ve daha sonra yoldaki dükkana giderek oradan ucuz bir kürek alın *(yani kalitesiz değil sadece fiatı ucuz)*. Daha sonra hapisaneye gidin ve mahkumla konuşun. Mahkumla konuştuktan sonra, dükkana geri giderek kokmaya karşı biraz şeker alın *(pepermint-bonbons, 2)*. Bunları mahkuma verin ve onunla konuşurken 2. satırdaki cümleyi seçin. Şimdi içinde bir dosya bulunan bir kek/pasta türü bir şey alıyorsunuz. Şimdi valinin evine deliği kullanarak geri gidin ve heykeli alın. Shintop ile konuşurken 1 .ve 3. satırdaki cümleleri sırası ile seçin. Daha sonra heykelelinizde suya gireceksiniz.

Buradan bara gidin ve sizi bekleyen adamlarla konuşun *(1., 1., 4)*. Şu anda bu testi başarmış olmalısınız. Ama daha sırada üçüncü ve son test var. Dükkana giden yolun üstündeki satıcıya gidin ve oradan bir harita alın *(4., 2)*. Haritayı aldıktan sonra ormana gidin ve orada birazdan yazacağım yönleri izleyerek hazineye ulaşın *(yukarı, sola, .sağa, sola, sağ, yukarı, sağ, sola, yukarı)*. Üstünde çarpı olan yerden kürekle kazmaya başlayarak hazineye ulaşın. Şimdi başka bir t-shirt daha bulmuş olmalısınız. Bu t-shirt'i alarak bara geri gidin. Barda, bütün kupaları toplayın ve ardından da ahçı ile konuşun *(2., 2., 2.)*. Burada ahçı size valiyi bulmanız için bir gemi donatmanızı söylüyor. Şimdi mutfağa gidin ve kupaları grog ile doldurun. Daha sonra dolu kupayla birlikte hapisaneye gidin ve grog'u kilidin üstüne koyun. Yalnız hapisaneye gelirken grog'u bir kaptan diğerine koyun ve bunu en az dört ya da beş kez yapın, çünkü grog kapları eritiyor. Daha sonra falcıya *(futureteller)* gidin ve ondan gummibird'ü çalın. Çaldıktan sonra Swordmaster'in karısına gidin ve artık o da sizin mürettebatınıza katılacaktır *(3.)*. Adanın sonunda yaşayan adamı da mürettebatınıza katmak için, gummibird'ü kabel'le birlikte kullanmalısınız. Adamın evinin kapısını açın ve içeri girip onunla 1 .ve 3. satırları kullanarak konuşun. Adam size eğer onun size katılmasını istiyorsanız, canavara dokunmanızı söyleyecektir. Bunu yapın ve gemi satıcısına giderek onunla konuşun *(3., 2., 4., 5.)* ve daha sonra para almak için dükkana gidin. Burada konuşurken 2. ve 1.satırları cevap olarak seçin. Daha sonra adam kasayı açacak ve siz de bu arada şifreyi göreceksiniz. Şimdi 2. ve 1. satırları seçerek adamı dışarı gönderin. Adam gittikten sonra kasayı açarak içinden parayı alın ve tekrar gemi satıcısının yanına gidin. Onunla pazarlık yapın. İlk önce 7000'e kadar ödeyeceğinizi söyleyin ve daha sonra beşbine düşün. Bundan sonra limana gidin ve burada konuşurken 3. ve 2.satırları seçin. Korumayı açın ve içine bakın. Onu okuyun ve mürekkebi *(tinte)* alarak bu odadan çıkın. Yukarı tırmanın ve korsan bayrağını alın. Aynı zamanda biraz barut *(pulver)*, bir şişe şarap ve halat *(seil)* alın. Şimdi mutfağa gidin. Tavayı ve muesli'yi alın. Muesli'nin içini açın ve içinde kaptan köşkündeki sandığı açabileceğiniz bir anahtar bulacaksınız. Hazineyi alın ve korumayı açın. Burada sihirli karışım için bir reçete *(rezept)* ve biraz tarçın *(zimf)* bulacaksınız. Şimdi mutfağa gidin ve birazdan sayacaklarımı ateşin üstündeki tavaya koyun. 1 tarçın, 4 şeker *(pepermint)*, 1 korsan bayrağı, 2 şarap, 1 horoz *(hahn)*, 1 barut, 3 adette muesli. Bunları koyduktan sonra büyük bir patlama olacak ve siz uykuya

dalacaksınız. Uyandığınızda, maymun adasının yanında bulacaksınız kendinizi. Biraz barut alıp topun *(kanone)* içine koyun ve halatı topta kullanın. Daha sonra mutfağın içinde karte'yi ateşte kullanın. Yukarı çıkın ve şapkanızı giyin ve kendinizi ateşleyin.

Muzu alın ve ağacın üstündeki notu okuyun. Daha sonra Herman toothrot kalesine gidin. Topu yok edin ve konuşurken 3. satırı kullanın. Dürbünü *(fehnrohr),* top güllesini, halatı ve barutu alarak sahile gidin. Buradan notu alın, köprüye gidin ve diğer notuda alın. Buradaki taşa bakın. Evet bu bir çakmak taşı. Sanat eserini *(kuntswerk)* iki kere çekin yukarı çıkın ve dürbünü kullanın. Taşı bir kenara itin. Aşağı inin ve bulacağınız diğer bir notu alın. Setin üstüne çıkın ve barutu oraya koyun. Şimdi çakmak taşını top güllesinde kullanın. Ve tekrar bir patlama. Şu anda setin yıkılmış olması lazım. Denize gidin ve bir başka notu daha alın. Burada üzerinde halat bulunan ölü biri var. Onu alın *(halatı alın).*

Şimdi burayı terkederek muz ağacının bulunduğu yere gelin ve halatı kullanarak aşağı inin. Sonra öteki halatı da kullanarak tamamen aşağı inin. Orada bir dümen bulacaksınız. Onu alın ve yukarı çıkın. Dümeni botta kullanın. Adanın etrafında yarım tur atın ve bulacağınız notu alarak yamyamların bulunduğu yere gidin. Maymun kafasının soluna gidin ve orada içinde muz olan bir kap *(schale)* var. Onu alın. Şimdi gidip yamyamlarla konuşun *(2.)* ve onlara bir hediye verin. Sonra hapse atılıyorsunuz. Gevşek toprağı çekin. Ve gidin. Şimdi tekrar dümeni kullanın ve adanın etrafında yarım tur atarak muz ağacına gelin. Burada bir çok muz bulacaksınız. Onların hepsini alın ve adanın ortasında bulunan maymuna gidin. Ona bütün muzları verin. Şimdi sonuna kadar sağ gidin ve totemin burnunu itin. Bu bir kapının açılmasını sağlayacaktır. Burada itmeye devam etmezseniz kapı kapanıyor, ama maymun sizin yaptığınız herşeyi yaptığı için oda totemin burnunu itiyor ve böylece siz de kapıdan giriyorsunuz. İçeride küçük bir tahta heykel buluyorsunuz. Bunu yamyamlara götürmelisiniz *(2).* Şimdi hapisaneye giderek bananengreifer'i alın ve onu büyük maymun başı için bir anahtarla değişin. Şimdi maymun kafasına gidin ve değiştiğiniz anahtarı maymun kafasında kullanın. Maymunun ağızı açılacak ve içinden bir dil çıkacak. Şimdi yamyamlara gidin ve onlarla konuşun *(1., 1., 4., 3., 1., 3., 1.).* Onlara anahtarı verin; onlar da buna karşılık size yön gösterici bir baş verecekler. Bununla maymun kafasının altından giden labirentte yolunuzu bulabilirsiniz. Maymun kafasının içine girin ve size verilen yön gösterici kafayı kullanın. Kafa daima gitmeniz gereken yöne bakacaktır. Bir süre sonra

korsan gemisine geleceksiniz. Şimdi kafayla konuşun *(2., 2., 3., 3., 1., 3., 3.).* Zinciri *{kette)* kullanın ve gemiye binin. Sol taraftaki odaya girin. Burada kötü korsan Le Chuck ve bir anahtar var. Burada anahtarı alabiliyorsunuz. Anahtarı aldıktan sonra ambara gidin ve yayı alın *(feder).* Aldığınız yayı uyuyan korsanın üstünde kullanın.Yalnız korsanın elindeki şişenin düşmesini bekleyin. Daha sonra anahtarı kullanarak ambarı açın *(lagerraum).* Grof'u tabağa *(teller)* koyun ve oradaki fare bunu içecek ve ölecek. Tavadan biraz yağ *(fett)* alın ve onu sağ üstteki kapının çıkardığı sesi gidermekte kullanın. İçeri girin ve tüm aletleri *(werkzeuge)* alın. Parlayan sandığı açın. Burada bir voodoo kökü bulacaksınız. Bunu yamyamlara vermeniz gerekmekte. İçmeyi bekleyin ve üç başlı maymunla konuşun (T). Hayaletin inine gidin ve onunla konuşun *(2.. 1.. 1.. 2.-.1., 2., 1.).* Gelen arkadaşlarla beraber Melee adasına geri gidin ve orada hayaletle 1. satırı seçerek konuşun. Yürümeye devam edin ve karşınıza yeni bir hayalet çıkacak. Onunla da 1. ve 2. cümleleri kullanarak konuşun. Daha sonra kiliseye gidin ve 4. satırı seçin. Kilise mihrabına *(altar)* giderek Le Chuck İle şeklinde 3.. 2., 2., 4. şeklinde konuşun. Sonra Wurzelbier'i alın ve birazını Le Chuck'a verin. Le Chuck patlayacak ve siz de kızla konuşabileceksiniz *(2., 3.).*

Artık tek yapabileceğimiz bu hikayenin devam etmesini ummak.

Hoşçakalın...

LUCASFILM
Dört Disket
1 Mbyte

GRAFİK	:%90
SES	:%85
ATMOSFER	: % 90
ZORLUK	:%65
GENEL	:%85

SEARCH FOR THE KING

HAKAN TİRALİ

Bu ay, Sierra'nın yarattığı tipteki adventure oyunları sevenler için şok edici bir oyunla karşınızdayız. Oyunun yapımcı firması **Test Drive** gibi hit oyunlar serisinden tanıdığımız ACCOLADE. Accolade bu oyunu o kadar güzel yapmış ki Sierra'nın diğer oyunlarından grafik ve ses olarak çok üstün. Eğer zayıf kaldığı bir taraf varsa bu da çözülecek bilmecelerin azlığı diyebiliriz. Çünkü Sierra oyunlarında puanlama bundakinden daha az ve ulaşılması gereken puan miktarı bununla hemen hemen aynı idi. Ama **Search For The King** benden tam puan almayı başardı ve sizden de alacağına eminim.

Oyunda **Les Mainley** adlı karakteri canlandırıyorsunuz. Les'in çalıştığı televizyon şirketi gelirlerini arttırmak İçin bir yarışma düzenlemeye karar veriyor ve Elvis'i *(The King)* bulacak olana bir milyon $ vaad ediyor. Tabii esasında şirket bu parayı pek gözden çıkarmış değil. Yani işin esası para ödemeyi pek düşünmüyorlar. Neyse kahramanımız Les'de bu olayı öğreniyor ve eğer gerçekten denerse King'i bulacağını söylüyor. Ve o gün öğle yemeği arasında onu bulmak için araştırmalarına başlıyor.

Oyuna başladığınız zaman ilk yapmanız gereken şey hemen yanınızdaki masaya bakmak olmalı *(look on desk)*. Bundan sonra masadaki radyoyu dinlemeli *(listen to the radio)* ve ardındanda masanın arkasına geçmelisiniz çünkü masanın çekmecesini açarak *(open drawer)* içini inceleyecek *(look in drawer)* ve çekmecenin içinde gördüğünüz termos ve yemek kutusunu alacaksınız *(get thermos, get lunch bag)*. Yemek kutusunu alınca incelerseniz *(look in lunch bag)* içinde bir kavanoz olduğunu göreceksiniz bu kavanozu yere düşürmeli *(drop jar)* daha sonra yerden alıp *(get jar)* içine bakmalısınız *(look in jar)*. Bunları yaptıktan sonra artık odayı terkedebilirsiniz.

Odadan çıktıktan sonra geldiğiniz ekranda kilitli bir kapı ve su doldurmak için musluk göreceksiniz. Burada musluğa baktıktan *(look at fountain)* sonra biraz evvel çekmeceden aldığınız termosunuzu açmalı *(open thermos)* ve termosunuzu su ile doldurmalısınız(M/ *thermos with water)*. Evet buradaki işiniz şimdilik bitmiş sayılabilir. Şimdi sağa doğru ilerlemeye devam ederek yan ekrana geçin ve asansöre dokunmadan patronun odasına girin....

Patronun odasına girince etrafınızı şöyle bir araştırın *(look)* ve ardındanda televizyonu izleyip *(watch TV)* biraz bilgi edinin. Bundan sonra patronunuzdan zam isteyin *(ask boss for raise)*. Patron size bir kaç laf ettikten sonra referanslarınız için Stella'yı odaya çağıracaktır. Stella odaya girdikten sonra patronun dikkati sizin üstünüzden kalkarak Stella'ya doğru kaymaya başlayacak, siz de bu arada masanın üzerinde duran anahtarları almak için şans elde edeceksiniz *(get keys)*. Bu anahtarlar termosa su doldurduğunuz ekrandaki kapalı kapının anahtarları. Anahtarları aldıktan sonra bu kapıya giderek kapıyı açın *(unlock door, open door)* ve etrafa bakıp *(look)* alet çantasını bulduktan sonra alet çantasının içinde bulacağınız *(look in toolbox)* kimlik kartını alın *(get ID)* ve inceleyin *(look ID)*. Ardından kapıyı kapayarak odayı terkedin.

Odadan çıktıktan sonra asansöre giderek düğmeye basın *(press button)*. Asansörle alt kata indiğinizde uyumakta olan bir güvenlik görevlisi ile karşılaşıyorsunuz. Burada yapmanız gereken güvenlik görevlisinin rüyasını çalmak *(look guard, look dream, get dream)*. Daha sonra ise kapıdan çıkarak binayı terkedin.

Binadan çıktıktan sonra iki ekran sağ gidin ve buradaki merdivenlerden çıkarak zili çalın *(ring belt)*. Kapıya çıkan kadın kim olduğunuzu sorunca biraz evvel elde etmiş olduğunuz kimliği gösterin *(show ID)*. Odaya girdikten sonra etrafa bakının *(look)* ve daha sonrada korumanın içine bakın *(look in case)*. Şimdi korumanın içindeki değerli atkıyı farkedeceksiniz. Daha sonra koltuğun üzerine oturarak *(sit on couch)* kadınla konuşmaya başlayın. Kadına ilk olarak havaların nasıl olduğunu sorun *(ask about weather)*. Kadın havaların sıcak olduğunu

söyleyecektir. Sizde bu cevabın ardından kadından soğuk bir içecek istemelisiniz. Mesela kadından bir cola isteyin *(ask for coke)* ve kadına korumanın içindeki atkıyı gösterin *(show scarf)*. Evet bütün bunları yaptıktan sonra artık sıra kadını kızdırmaya geldi *(Bunun sebebini birazdan Öğreneceksiniz)*. Bunun için atkının üstüne colayı dökün *(spill coke on scarf)*. Sonuçta kadın bu değerli atkıya yaptıklarınızdan dolayı size kızacak ve bunun üzerinede size orayı terketmek düşecektir. Evden çıkınca sağ giderek çitin arkasına geçin. İşte orada yıkanmış ve kuruması için dışarı asılmış atkıyı göreceksiniz. Atkıyı almak için çitin üstüne çıkın *(climb fence)* ve aldıktan *(get scarf)* sonrada tekrar aşağı inin *(climb fence)*.

Bundan sonra sıra daha evvel televizyonda şehire geldiğini duyduğunuz sirke gitmeye geldi. Sirke gitmek için bulunduğunuz yerden sola doğru gitmelisiniz.

Sirkin olduğu ekrana gelince adamınız Les küçülüyor ve siz onu sirkin kuşbaşı görünümüne göre yönlendiriyorsunuz. Bulunduğunuz ekrandan sol tarafa doğru ilerlerseniz bir karavan göreceksiniz. Bu karavana yaklaşın ve kapıyı çalın *(knock on door)* ve iş isteyin *(ask for work)*. Kapıdan çıkan sirkin sahibi size çalışmanızı ve eğer iyi bir iş çıkarırsanız bedava bir bilet kazanacağınızı söylüyor. Bundan sonra güneye gidin ve fillerin arkasındaki küreği alın *(get shovel)*. Les küreği alır almaz hemen çalışmaya başlıyor. Sıkı bir şekilde çalıştıktan sonra küreği aldığınız yere geri koyun *(drop shovel)* ve vagona geri gidin. Kapıyı çalın *(knock on door)* ve karşınıza çıkacak olan sirk sahibi ile konuşun *(talk to man)*. Adamdan size vaat ettiği bileti isteyin *(ask for ticket)*. Şimdi sirkin bulunduğu sap ekrana geçin ve sağ tarafta bulunan Madame Zarmooska'nın karavanına gidin. İlk olarak vagonu inceleyin *(look wagon)*. Böylece karavanın büyük bir grafiğini elde edebilirsiniz. Sirkin bulunduğu kuşbakışı ekrandaki herhangi bir standa girmek için de yanına gelip şimdiki gibi onu yakından incelemelisiniz. Böylece onu daha yakından ve büyük grafiklerle görebilirsiniz.

Madame Zarmooska'nın karavanına girin ve Zarmooska karşınıza çıkınca onu öpün *(kiss Zarmooska)*. Bu Zarmooska'nın kaybolmasına neden olacaktır. Bundan sonra muma bakın *(look candle)* ve orada göreceğiniz balmumunu alın *(take wax)*. Balmumunu aldıktan sonra mumun altındaki kertenkeleye bakın *(look lizard)* ve ona dokunun *(touch lizard)*. Kertenkeleye dokunmak özel bir mekanizmayı harekete geçirecek ve kertenkelenin ağzından bir not çıkacaktır. Bu kartı alın *(take card)* ve oradan çıkın *(exit)*. Dışarı çıktıktan sonra karavanın bulunduğu ekrandan çıkarak sirkin kuşbakışı görüntüsünün olduğu ekrana dönün ve burada dünyanın en kuvvetli adamının gösteri yaptığı platformun önüne gelip adama bakın *(look man)*. Burada adamın adının Luigi olduğunu öğreniyorsunuz ve aslında bu güçlü yapının ardındaki adamında bazı sorunları olduğunu anlıyorsunuz. Tekrar Luigi'ye bakın *(look luigi)* ve demin Madam Zarmooska'nın karavanından aldığınız balmumunu ona verin *(give wax to luigi)*. Luigi balmumunu alınca yerde duran ağırlığı kaldıracaktır ve sizde bu sırada Luigi'in bıraktığı yapışkan maddeyi alabilirsiniz *(take rosin)*. Şimdi dünyanın en küçük adamı Helmut'un bulunduğu platforma gidin *(Şişman kadının yanında; ekranın üstünde)* ve ona bakın *(look man)* tabii eğer görebilirseniz! Bu Helmut isimli küçük adama daha evvel güvenlik görevlisinden çaldığınız rüyayı verin *(give dream to helmut)*. Böylece helmut sizinle arkadaş olacaktır. Helmut'u alın ve cebinize koyun *(get helmut)*. Şimdi güç denemesi yapılan yerin yanındaki standın önüne gelin *(hemen sirk çadırının önünde)*. Buradan patlamış mısır alın *(get popcorn)*. Daha sonra çadırdan içeri girin ve sağ doğru ilerleyin, ama bundan evvel yere patlamış mısırları dökmeyi *(drop popcorn)* unutmayın yoksa etraftaki aslanlara yem olabilirsiniz. Neyse sağ taraftaki ekrana geçtikten sonra buradan atlamaya hazırlanan adamın yanına gelin ve daha evvel aldığınız yapışkan maddeyi adama verin *(give rosin to man)*. Adam maddeyi aldıktan sonra atlamak üzere yukarı çıkıyor ve sırtındaki pelerinide çıkarıp yere bırakıyor. Tabii siz de bu pelerini alıyorsunuz *(take cape)*. Şimdi otobüs terminalinin bulunduğu ekrana geri dönün ve oradaki posta kutusunu açın *(open box)* ve Helmut'u postalayın *(put helmut in box)*. Sonra güç denemesinin yapıldığı yere geri gidin ve oradaki adamı inceledikten *(look man)* sonFa platformun üstüne çıkın ve..... evet işte Las Vegas'dasınız...

LAS VEGAS:

Las Vegas'a ulaşır ulaşmaz! oradaki posta kutusunu açarak *(open mailbox, look in mailbox)* içinden Helmut'u çıkarın *(get helmut)*. Buradan bir ekran sağa ve

oradan da bir ekran sola giderek rastladığınız çalmakta olan telefona cevap verin *(answer phone)*. Burada aşkınız Stella ile bir telefon görüşmesi yapıyorsunuz. Telefonu kapattıktan sonra termosunuzu açın *(open thermos)* ve içindeki suyu için *(drink water)*. Bundan sonra otele gidin. Otele gitmek için Las Vegas'a ilk geldiğiniz ekrana gidin ve oradanda bir ekran sola geçin. Merdivenlerden çıkarak otele girin, etrafı inceleyin *(look)* ve resepsiyon görevlisi Bernardo ile konuşun. Bernardoya soracağınız iki soru var. Birincisi King ikincisi ise otel hakkında *(ask bernardo about king, ask bernardo about hotel)*. İlk sorunuzun cevabı King'in bir zamanlar bu otelde kaldığı, ikincisinin cevabı ise otelde hiç yer olmadığı. Bu cevapları aldıktan sonra iki ekran sağa gidin ve göreceğiniz büyük resme yakından bakın *(look picture)*. Resimdeki kişininde ünlü bir şarkıcı olduğunu ve adının Fabolous olduğunu öğreniyorsunuz. Bundan sonra resepsiyona geri gelin ve Bernardoya Fabolous hakkında soru sorun *(ask bernardo about fabolous)* ve ardındanda Fabolous'u respsiyona çağırtın *(page fabolous)*. Şimdi sıra böyle sıcak bir günde havuza gitmeye geldi. Havuza gitmek için resepsiyonun bulunduğu ekranın sol çaprazından girin ve oradan sola ilerleyin. Havuza gelince orada yalnız başına güneşlenen bir kadın göreceksiniz. Kadının hemen yanındaki boş yere oturun *(sit on lounge)*. Bir süre bekledikten *(wait)* sonra kadın güneş gözlüklerini çıkartarak havuza atlayacak. İşte bu sırada gözlükleri alabilirsiniz *(take sunglases)*. Şimdi Fabolous'un resmini gördüğünüz yere geri gidin ve oradaki asansöre binip düğmeye basın *(press button)*. Asansör durunca inin ve sağ doğru ilerleyerek odaya girin *(typical room)*. Odaya girince hemen banyoya gidin ve burada lavabonun içini inceleyin *(look in sink)*. Burada bulacağınız diş temizleme ipin alın *(take floss)*. Şimdi odanın kapısına gidin ve kapıya bakın *(look door)* kapıdaki işarete bakın *(look sign)* ve onu alın *(take sign)*. Aldıktan sonra işareti ters çevirin ve *(turn sign over)* okuyun *(read sign).Bu* ters çevrilmiş işaret temizlikçi kadının bu odayı da temizlemesini sağlayacaktır. Bu arada temizlikçi kadının arabasına bakarsanız *(look on cart)* orada diğer malzemelerin yanında oteldeki odaları açmaya yarayan bir anahtar göreceksiniz. Bunu kadına çaktırmadan almak zorundasınız. Şimdilik odadaki yatağa oturun *(sit on bed)* ve bekleyin *(wait)* daha sonra ayağa kalkarak *(stand)* kapıya giderek, dışarı çıkarken kadının odayı temizlemesini sağlayacak olan işareti kapıya asın *(put sign on door)*. Kadın temizlemek için odaya girince de arabanın yanına gidin ve anahtarı alın *(take key)*. Tekrar asansöre binin ve düğmeye basın *(press button)*. Şimdi elinizdeki anahtar sayesinde oteldeki özel odalardan birine giriyorsunuz. Asansörden indikten sonra gidebildiğiniz kadar sola gidin. Burada bir küvet bulacaksınız. Küvetin deliğinin içine bakın *(look in drain)*. Burada bir fiş var fakat onu almak sizin için imkansız ama unutmayın ki yanınızda dünyanın en küçük adamı Helmut var. Diş temizleme ipini Helmut'a bağlayın *(tie floss to helmut)* ve Helmut'u delikten aşağı sarkıtın *(lower helmut into drain)*. Helmut birazdan elinde, size kuru temizlemecide lazım olacak bir fişle geri gelecektir. Asansöre geri gidin ve düğmeye basarak *(press button)* aşağı inin ve bir ekran sola giderek kuru temizlemecinin kapısını açın *(open door)* ve içeri girin. İçeri girince sizi tezgahtar kız Susie karşılıyor. Ona elinizdeki fişi verin ve getireceği yirmi yıllık elbiseyi alarak *(take dress)* oradan çıkın *(exit)*. Kuru temizlemeciden çıktıktan sonra otelden ayrılın ve otelin önünde durarak oto-stop yapın *(hitchhike)*. Biraz sonra bir araba sizi alarak Kingdom'a yani Elvis'in evinin olduğu kasabaya götürecektir.

Oto-stop yaparak bindiğiniz araba kasabaya varınca sizi demir parmaklıklı kapalı bir kapının önünde bırakacaktır. Buradan aşağı ekrana inmelisiniz.

Aşağı indiğinizde sirkte olduğu gibi kasabanın kuşbakışı görünüşü ile karşılaşıyorsunuz. Simli Les'i bara götürmelisiniz. Bar ekranın sağ taraflarında telefon kulübesinin yanında. Buraya gidince ekran grafikleri aynen sirkin orada olduğu gibi değişiyorlar ve bulunduğunuz yerin büyük grafikleri ekrana geliyor. Ekranda gördüğünüz telefon kulübesine girin ve daha evvel temizleyiciden aldığınız elbiseleri giyin *(wear suit)*. Tabii bu arada Les yalnız elbiseyi giymekle kalmıyor; atkıyı, pelerini ve güneş gözlüğünü de giyiyor. Artık Elvis'e çok benzer bir şekilde kendinden emin bara giriyor. Tabii

bu arada barda benzerlik yarışması yapılmakta. Les'de bu yarışmaya Elvis olarak katılıyor. Neyse Les kapıyı açıp *(open door)* bara girdikten sonra sahneye çıkıp şarkısını söylüyor *(sing).* Ama bu kadar aksesuarla bile Elvis'e tam olarak benzeyemediği için yarışmada pek başarılı olamıyor. Sonuç olarak Les buradan çıkıyor ve Elvis'e daha fazla benzemek için yollar

aramaya başlıyor. Evet Les'in bundan sonra yapması gereken haritanın sol tarafında yıldız ile belirtilmiş *(attractions)* yere gitmek. Burası Elvis'in müze haline getirilmiş evi. Burada Les işine yarayacak bir çok eşya bulacaktır. Mesela aramaya yemek odasından başlayalım. Buraya gitmek için eve girince bir ekran yukarı ilerleyin. Yemek odasında masanın üzerini araştırın *(look on table).* Masanın üzerinde bir meyva tabağı bulacaksınız. Bu meyva tabağından muzu almalısınız *(look in fruit-bowl, get banana).* Muzu aldıktan sonra evin girişine geri dönerek bir üst kata çıkmalısınız. Üst kattaki Elvis'e ait olan odaya girince odanın sağ tarafında dolaplar göreceksiniz. Eğer bu dolapları açarak *(open bureau)* içeride göreceğiniz *(look in bureau)* düğmeye basarsanız *(press button)* gizli bir mekanizma harekete geçecek ve odanın tabanı açılarak alt kata bir geçit oluşacaktır. Şimdi buradaki çubuktan itfaiye erleri gibi kayarak alt kata inmelisiniz *(slide pole).* Alt kata indikten sonrada Les hala dönmeye devam ediyor. Onu bu durumdan kurtarın *(release pole)* ve tezgahın oraya giderek açın *(open counter).* Daha sonra tezgahın altına bakın *(look under counter)* ve burada bulacağınız ekmeği alın *(get bread).* Şimdi sıra sandviç yapmaya geldi. Bunun nedeni Les'in karnının şişmesinin gerekmesi. Sandviç yapmak için ilk önce muzu dilimlemelisiniz *(peel ba nana)* ve sonrada sandviçinizi yapmalısınız *(make sandwich).* Les sandviçi yaptıktan sonra yiyor ve karnı şişiyor. Daha sonra sağ taraftaki kapıya gitmelisiniz ve onu açarak *(open door)* dışarıya çıkmalısınız. Çıktığınız yer daha evvel geldiğiniz oturma odası. Buradan ayı postunun serili olduğu girişe gitmelisiniz. Ayı postunun yanına gelince ayının ağzına bakarsanız *(look inside mouth)* bir düğme göreceksiniz. Bu düğme evdeki alarmın açma kapama düğmesi. Bu düğmeyi kapatamadığınız için ayının ağzına düğmeyi kapatmak için dünyanın en küçük adamını sokmalısınız *(put helmut inside mouth).* Helmut alarmı kapatıyor. Artık sağ tarafta bulunan odaya giderek Elvis'in eşyalarından bir kaçını alabilirsiniz. Odaya girince ileride göreceğiniz teli kopuk bir gitarın yanına giderek onu alın *(take guitar)* ve gitarı diş temizleme ipi ile tamir edin *(fix guitar with floss).* Les ipi kopuk olan telin yerine taktıktan sonra gitar mükemmel olmuyor ama yine de iş görecek hale geliyor. Daha sonra oradaki korumanın içine bakın *{look in case)* ve orada bulunan mikrofonu alın *(get microphone).* Artık gerçek Elvis'e çok benziyorsunuz hatta ondan ayırt edilme şansınız pek yok diyebiliriz. Şimdi benzerlik yarışmasının yapıldığı bara geri gidin ve kapıyı açarak *(open door)* içeri girdikten sonra sahnede şarkınızı söylemeye başlayın *(sing).*

Şarkı söylemeye başladıktan sonra Les'in yaptığı hareketler ve çalan müzik gerçekten çok güzel ve oyunun bundan sonrası demo. Evet bundan sonrasını anlatmayacağım, seyretmeniz için size bırakıyorum ama zannedersem bu oyunun da bir devamı olacak inanmassanız son ekrana bakın...

ACCOLADE
1 Mbyte / Beş Disket

GRAFİK ..... : % 90
SES.....: % 85
OYNANABİLİRLİK..... : % 95
GENEL.....: % 90

SHADOW DANCER

POLAT YARIŞÇI

U.S. GOLD gene güzel bir oyunla karşımızda. **Shadow Dancer.** Oyunumuz tamamen arcade-action. Siz ve köpeğiniz bütün düşmanları öldürmeli, bu arada her bölümdeki belirli eşyaları da almalısınız. Oyun coin-up'lardan uyarlama; fakat hemen şunu belirteyim. Shadow Dancer mükemmel bir şekilde Amiga'ya convert edilmiş. Grafikler aynı arcade makinalarındaki gibi mükemmel. Oyunun hızı ise çok iyi ve sprite'lar büyük. Animasyonlar çok iyi yapılmış. Evet bu kadar yağlama ve yıkamadan sonra tekrar açıklamamıza dönelim. Oyun en başlarda basit, fakat ilerledikçe bir hayli zorlaşıyor. Belirli yerlerde yapılacak hareketler var; eğer siz de bunları bulur ve uygularsanız, buraları da kolaylıkla geçebilirsiniz. Oyunda siz bir ninjasınız ve yanınızda sadık köpeğiniz var. Siz nereye giderseniz köpeğiniz de oraya geliyor. Bence adamın yanında bir de köpeğin olması oyuna çok güzel bir hava katmış, daha önce hiç bir oyunda bu özellik yoktu.

Oyunumuz stage'lerden oluşmuş ve her stage'de üç bölüm var. Stage'lerin sonunda, bonus level ı var. Her stage'de dolayısıyla her bölümde yanıp sönen tüp şeklinde bir bomba var. Bu bombalardan her bölümde değişik sayıda bulabilirsiniz. Ekranın sağ üst köşesinde save yazan yerde kaç tane alacağınız, sol alt köşede ise kaç tane aldığınız yazılı. Eğer hepsini aldıysanız, save yazan yerde "go to **next stage**" yazısı çıkacaktır Bundan sonra hemen out'a giderek level'ı bitirebilirsiniz Her stage'in sonunda, bir de bölüm canavarları var. Bunlara çok dikkat edin. Ayrıca düşmanlarınız oldukça çok. bazıları doğrudan üstünüze gelirken, bazıları bir engelin.arkasına saklanarak size ateş ediyorlar, işte böyle yerlerde, karşınızdaki rakibi öldüremeyeceğiniz zaman hemen köpeğinizi adamın üzerine yollayabiliyorsunuz. Bunun için joystick! sağ alt çapraza çekin ve ateşe basın. Böylece köpek adamın üstüne giderek onu yaka paça ısırmaya başlıyor. Tabii adam köpekle uğraştığından, siz de adamı hemen öldürüyorsunuz. Burada köpeğin adamı ısırması ve kavga etmesi çok iyi yapılmış; fakat köpek adamı meşgul ederken siz geç kalırsanız, bir süre sonra adam köpeğinizi etkisiz hale getiriyor ve köpeğiniz küçücük oluyor *(ama daha sonra köpeğiniz tekrar büyüyor).* Oyunumuz bir çok stage ve bölümlerden oluşuyor demiştik, şimdi kısaca bazı stage'leri açıklayalım. Böylece oyuna daha çabuk alışırsınız.

STAGE 1-1: Burada oyuna havaalanında başlıyorsunuz. Karşıdan gelen birkaç rakibi öldürdükten sonra, yukarıdan ilk eşyayı alıyorsunuz. Yukarı bölümlere zıplamak için joystick'in ateşini basılı tutup yukarı itmeniz lazım. Aşağı inmek için de bunun tersini yapmalısınız. Bu bölümde alacağınız dört eşya var, bunlardan üç tanesi yukarıda, 1 tanesi aşağıda ve hemen hemen bütün eşyaları silâhlı adamlar koruyor. Burası ilk olduğu için oldukça basit. Siz silah olarak hem yıldız fırlatıyorsunuz, hem de kılıç kullanıyorsunuz. Ayrıca çok sıkıştığınız yerlerde bir de ninja büyünüz var. **Space** tuşuna bastığınızda bir anda ekran yanıp sönüyor ve bütün düşmanlar ölmüş oluyor, ancak bu da sınırlı. Her bölümde iki tane ninja büyünüz var, bunları belirli yerlerde kullanmalısınız. Birinci bölümde sadece yukarıya çıkarken kullanabilirsiniz, öbür yerlerde kullanmanıza gerek yok. Bu bölümün sonunda in yazan yerden girin ve öbür stage'a geçin.

STAGE 1-2: Bu bölümde de uçakların bulunduğu yerdesiniz. En başta karşınıza üç dört tane etkisiz düşman çıkıyor. Bunları hemen yok edin. Biraz sonra önünüze kırmızı beyaz variller geliyor ve üstünde çok tehlikeli bir düşman var. Bunu öldürmek için devamlı ateş etmelisiniz, ayrıca arada bir disc şeklinde birşey fırlatıyor, ona da çok dikkat edin ve sakın köpeğinizi üzerine yollamayın. Çünkü elindeki disklerle köpeğinizi hemen küçültüyor. Bu bölümde yerde yatan adamlara ve arkadan gelen düşmanlara çok dikkat edin. Burada 3 bomba almalısınız.

STAGE 1-3: Bu bölüm ilk stage'in sonu. Burada büyük bir düşmanınız var. Bu düşman bize sık sık ateş topu atıyor. Bu toplardan kurtulmak bayağı zor; onun için düşmandan uzak durun, devamlı zıplayarak ateş edin ve fazla yaklaşmayın. Bir süre sonra düşmanınız ölüyor.

BONUS LEVEL: Bu bölümde, bir binanın çeşitli bölmelerinden ninjalar üzerimize doğru geliyorlar. Siz de yıldız atarak bunları öldürmeye çalışıyorsunuz. Burada sadece bizim yıldız atan elimiz gözükmekte. Ninjaları, en alta kadar inmeden yok etmelisiniz.

Oyundaki diğer stage'leri oyunun zevki kaçmasın diye açıklamıyorum, ama oyun gittikçe zorlaşıyor. Bu arada size ilerki stage'ler için bir ipucu veriyorum: Ninja büyülerinizi stage'in tam ortasında, diğerini ise sonunda kullanın.

Evet başta da söylediğim gibi, oyunun grafikleri çok güzel ve oyun sürükleyici üstelik tek disket Böyle oyunları seviyorsanız ve birkaç saat vakit geçirmek istiyorsanız, bu oyunu hemen alın. Bol şanslar

U.S. GOLD
512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK	% 85
SES	% 80
OYNANABİLİRLİK	% 75
GENEL	% 80

TRACK SUIT MANAGER II

GÖKMEN BAYİN

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Bir aylık aradan sonra yepyeni ve süper bir oyunla tekrar beraberiz. Bildiğiniz gibi Amiga Dünyası geçtiğimiz sayı bir yaşını doldurdu. Geride bırakılan başarılı bir yılın sevincini henüz yaşarken yıldırım hızıyla elimize geçen **Track Suit Manager II** ile sevincimiz iki katına çıktı. Benim gibi Manager oyunlarını çok sevenlerin beklediği bir oyundu. Piyasaya çıkmadan oyunun kalitesinin oldukça yüksek olduğunu tahmin etmiştik. Nitekim oyunu gördüğümüzde bu tahminimizde ne kadar haklı olduğumuzu anladık. Avrupadaki Manager hastaları da oyun için süper sıfatını çekinmeden kullanıyorlar. Dilerseniz oyuna girmeden, bu tür oyunları daha önce hiç oynamamış arkadaşlar için biraz bilgi verelim.

Herşeyden önce Manager oyunu bir futbol oyunu. Yalnız hepimizin bildiği **KICK OFF** ya da **EMILY** gibi bizzat oyuncu tarafından Joystick'le oynanan oyunlardan değil. Siz herhangi bir takımın menajerliğini ya da bir başka deyişle antrenörlüğünü yapıyorsunuz. Yani oyunu sadece yönetiyorsunuz. Rakiple direkt olarak herhangi bir mücadeleye girmek bu tür oyunlarda yok. Diyeceksinizki *Futbolun zevki böyle çıkar* ***mı?.*** Doğrusu bu Manager oyunlarını ilk duyduğumuzda bizler de aynı şeyleri söylemiştik. Ama insan bir başına oturdumu karşısından kalkması mümkün olmuyor. Şöyle bir düşünün; Dünya şampiyonluğunu yakalamış Almanya'nın ya da herhangi bir başka ülke milli takımının teknik direktörlüğünü siz yapacaksınız. Hem de ne teknik direktörlük.? Hangi oyuncunun nerede oynayacağına, penaltıların kimin atacağına, ne tür paslarla oynaması gerektiğine kısacası bir futbol oyununda yapılması gereken herşeyi anında yapabiliyorsunuz. Ve öyle bir oyun ki bu, istediğiniz herşey yüzde yüz gerçekleşiyor. Örneğin maçın ilk yarısında bir rakip oyuncunun sizi zor durumlara soktuğunu gördünüz. Hiç mühim değil.. Hemen defans taktiğine geçersiniz ve bir oyuncunuzu onu marke etmekle görevlendirirsiniz. Aldığınız her önlemin mutlaka karşılığınıalacaksınız.

Bu kısa bilgilerden sonra hemen disketinizi yüklemeye başlayın. Bir oyuncu ve bir futbolcunun resminden hemen sonra karşınıza üçlü bir pencere çıkacaktır. **LOAD DATA** şayet varsa data disketinizi yüklemeye yarar. **ENGLAND** seçeneğini seçtiğinizde karşılaşmalara İngiltere milli takımı olarak giriyorsunuz. Yani diğer takımlar arasından seçim yapma imkanınız kalmıyor. İngiltere'nin oyuncularını, taktiklerini ve oyun stilini tamamen kabul ediyorsunuz. Eğer takım seçmekle ve oyuncularınızın isimlerini girerek vakit kaybetmek istemiyorsanız hemen bu seçeneğe klikleyin. *Yok ben kendi takımımı ve oyuncularımı kendim belirlerim* diyorsanız **OTHER** seçeneği sizi bekliyor demektir. Yalnız hemen şunu unutmadan söyleyelim. İngiltere'yi seçtiğinizde gireceğiniz ilk isim antrönör adı olacaktır. Oyuncuların adı daha sonra ekrana gelecektir. Hemen sonrasında 8 grubun yer aldığı fikstürü ve günün haberlerinden oluşan gazeteleri göreceksiniz. Biz yine **OTHER** a dönelim.

Bu seçeneğe klikledikten sonra ilk önce ingiltere'de olduğu gibi tek isim gireceksiniz. Daha sonraki ekranda turnuva boyunca oynayacağınız takımı seçeceksiniz.

Hemen gözünüze takımlar arasında Türkiye'ninde yer aldığını göreceksiniz. Zaten çoğunuz oyuna benim gibi Türkiye ile başlayacaksınız.

Takım seçimini **CURSOR'lar** ile yapacaksınız. Rengi değişen takımı kabul etmiş olacaksınız. Bu işlemden sonra ekranın değiştiğini göreceksiniz. Bu ekranda minumum 30 maximum 100 futbolcu adı girmeniz gerekiyor. Sadece isim girmekle kalmıyorsunuz. Oyuncunuzun oynadığı mevkii ve klubü de yazmak zorundasınız. Eğer oyunu ciddi olarak oynamak istiyorsanız mutlaka doğru dürüst isimler girin. Aksi halde oyunun ilerleyen bölümlerinde zorlanabilirsiniz. 30'dan fazla isim girmeniz sizin yararınıza olacaktır. Çünkü ilerleyen maçlarda duruma göre bazen klüpler oyuncu vermemekte ısrar ediyor. Bu gibi durumlarda elinizde geniş bir kadro varsa hiç zor duruma düşmezsiniz. İşlemleriniz bittiğinde **EXIT** yazıp bu bölümden çıkın. Bilgisayarınız sizi 8 gruptan birine koyacaktır. Yine kısa gazete haberlerinden sonra oyunu yöneteceğiniz ana kumanda tablosuna geliyorsunuz. İşlemler biraz karmaşık görünsede aslında son derece basit.

Oyunun temeli en başta size yazılı olarak veriliyor. Kötü geçen bir turnuvadan sonra yeni finaller için takımınız size emanet edilmiş durumda. Yalnız finaller öncesinde gerçek hayatta da olduğu gibi ilk önce hazırlık maçları yapacaksınız. Bu maçlarda takımınızı koordine ediyorsunuz. Taktik anlayışından markaja kadar her türlü olayı bu maçlarda deneyebiliyorsunuz. O yüzden bu maçlar finaller öncesi takımınız için son derece faydalı. Final maçlarında yapmak istediğiniz her türlü taktiği bu maçlarda deneyin. Yenilseniz bile hiç önemli değil. Çünkü puan olarak sizi uzaktan yakından hiç ilgilendirmiyor. Bu hazırlık maçlarını tamamladıktan sonra esas grup maçları başlayacak ki bu maçlarda alacağınız her türlü skor hanenize işlenecek. O yüzden yapacağınız her tahminin doğru ya da doğruya çok yakın olması gerekiyor. Aksi halde bir kaç maç sonra eleniyorsunuz ve turnuva siz olmadan zevksiz bir biçimde devam ediyor. Kontrol bölümündeki sekiz hanenin görevleri turnuvanın her türlü ge-

reksinimini karşılamakta. Şimdi sıra herbirinin görevlerinde...

DATE: Hazırlık maçları dahil bütün maçların sadece skor olarak oynanmasını sağlar ve sonucunu ekrana yansıtır. Takımların isimlerinden hemen sonra hangi futbolcunun kaçıncı dakikada gol attığını ve istatistik! bilgileri gösteren bir tablo göreceksiniz. SHOOTS AT GOAL kaleye gönderilen şut sayısını, DISALLOWED GOAL sayılmayan golleri, FOULS yapılan foul sayısını, SENDING OFF'ta varsa atılan oyuncu sayısını gösteriyor.

SQUAD: Maça başlamadan hemen önce yapmanız gerekecek olan ilk iş mouse'unuzla buraya klik etmek. Buradan maça başlayacağınız ilk onbiri seçeceksiniz. Yalnız seçeceğiniz oyuncu sayısı 15 ila 22 arasında olacaktır. Seçme işlemini yapmak çok kolay. İlk önce SELECT seçeneğine klik edin ve sağdaki 4 position'dan birini seçin. Bunlar sırasıyla yukardan aşağıya kaleci, defans, orta saha ve forvet oyuncularının bulunduğu yerlerdir. Printer görünümündeki ekrandan hangisini seçtiyseniz o bölgenin adamları gelecektir. Daha sonra hangisini istiyorsanız onu seçin ve okeyleyin. Selection yanındaki REPORT ise futbolcular hakkında rapor almanızı sağlıyor. Bunun yardımıyla kuracağınız takımın as oyuncularını seçebilirsiniz. Bu raporda futbolcunun pas yeteneğinden kafa vuruşuna kadar her şeyin bir değerlendirmesi yapılmış.

SCOUT: Bu seçenekte karşınıza üç bölüm açılacaktır. REPORT bölümünde seçtiğiniz takımın tüm genel özelliklerini göreceksiniz. Bu özelliklerden takımınızın sahaya nasıl yayıldığı, ne yür paslarla atak yaptığı gibi değerler bulunmakta. Ayrıca yine futbolcular hakkındaki bilgileride buradan alabiliyorsunuz. MISSION ile görevinizi öğrendikten sonra FINISHED ile bu bölümü noktalıyorsunuz.

CUP: Üç seçeneğe ayrılan bir pencere göreceksiniz. İlki olan CALANDER'de maçların hangi aylarda başlayacaklarına dair bir takvim göreceksiniz. TABLES'te ya dörderli ya da beşerli gruplarla oluşturulan puan cetveli mevcut. Buradan takımınızın her türlü kazancını ya da kaybını takip etmeniz mümkün. FIXTURE maçların hangi sıraya göre oynanacağını bildirmekle görevli. Siz hangi grubun maçlarını görmek istiyorsanız önce GROUP yazan bölümden kendinize ait olanı seçin ve işlemlerinizi ona göre devam ettirin.

WATCH: Bu bölümü seçtiğinizde ekrana 4 seçenek gelecektir. T.TACTIC'te önünüze uzun bir menü açılacaktır. Bunlar sırasıyla..

FORMATION: Takımınızın hangi düzenle sahaya yayılacağıdır

PLAYING SYSTEM: Oyunun ne şekilde oynanacağıdır. Normal, Defans ve Hücum seçeneklerinden birini seçin.

ATACKING STYLE: Saldırı sistemidir. Normal, yavaş ya da hızlı hücum yapmanız buradan ayarlanıyor.

MARKING SYSTEM: Takımınızın bölge savunması mı yoksa adam markajı mı yapacağını buradan ayarlıyorsunuz.

PASSING STYLE: Normal, uzun ve kısa pas atma stili

TACKLING STYLE: Hücum ayarı

DEFENCE SYSTEM: Ofsayt taktiği uygulayıp uygulamayacağınız. Tümünü ayarladıktan sonra geliyoruz TEAM seçeneğine. Burada en başta yazdığınız takımı seçtiğiniz taktiğe göre sahaya yerleştiriyorsunuz. Seçtiğiniz adamı aldıktan sonra saha üstüne gelin ve klikleyin. Adamların yanında *(G, D, M, F)* hangi mevkilerde oynadıkları yazılıdır Yerleştirmenizi mevkiilere dikkat ederek yapın. REPORE ta herzamanki gibi çeşitli bilgiler sağlıyorsunuz.

P.TACTIC: Bu bölümde takımınıza taktik verdiğiniz gibi oyuncularada tek tek görev verebiliyorsunuz. Örneğin bu seçenekle seçtiğininiz bir defans oyuncusunu rakip oyuncuya markaj yapmakla görevlendirebiliyorsunuz. Bunun dışında taçların, kornerlerin, penaltıların ve foullerin kimler tarafından atılacağını ayarlayabiliyorsunuz. PLAY MATCH dediğinizde maç oynanmaya başlıyor. Üstteki pencereden spiker maçı anlatıyor. Yukarı aşağı oklardan spikerin anlatım hızını ayarlayabiliyorsunuz. Eğer yavaş anlatımdan sıkıldıysanız yukarı okun üstüne gelin ve basılı tutun. PAUSE oyunu dondurmaya SUBSTITE ise oyuncu değiştirmeye yarıyor.

DIARY: O ay içindeki maçların tarihlerini görmenizi sağlar.

ARRANGE FIXTURE: Maçların tarihlerini ve hangi sahada oynanacağının ayarlandığı yerdir.

PLAY: Buradan seçtiğiniz takımın maçlarını izleyebilirsiniz. Başta da yazdığımız gibi DATE diğer maçların sadece skorlarını göstermeye yarar.

SAVE: İstediklerinizi diskete kaydetmeye yarar.

Evet.. TRACK SUIT MANAGER in başlıca özellikleri bunlar. Bunların yanında maç aralarında çıkan başın haberleri son derece güzel. İlk olarak sizin ve takımınızın haberleri daha sonrada aldığınız sonuçların kritikleri çok iyi yansıtılmış. Özellikle maç esnasında değiştireceğiniz taktikler rakip üstünde oldukça etkili oluyor. Mutlaka final maçları öncesinde kafanızdaki oyun sistemini deneyin. Menejer oyunlarından hoşlananların mutlaka bu oyunu görmeleri lazım.

Saatlerimizi alan bu oyun dalında zirveye oynamaya bence aday.

Hepinize güzel taktikli ve bol gollü oyunlar dileğiyle...

GOLIATH GAMES
512 Kbyte/Tek Disket

GRAFİK.....: % 70
SES.....: --------
OYNANABILIRLIK.....: % 95

Bill and Ted's Excellent Adventure

POLAT YARIŞÇI

Videosu olanlar hatırlarlar, bundan 1 sene önce videolarda piyasaya çıkan **Bili and Ted** hayli güzel ve ilginç bir filmdi. Filmde tarih derslerinden başarısız olan ve tarih sınavını geçmeleri için hocalarına çok iyi bir ödev vermeleri gereken Bili ve Ted, bir anda kendilerini çılgın bir maceranın içinde bulurlar. Bir adam onlara telefon kulübesi verir. Bu telefon kulübesi bir zaman aracıdır ve Bili ve Ted zamanın belli tarihlerine giderek tarihte ün yapmış kişileri zamanımıza getirmeye başlar. İlk başlarda eğlenceli olan bu iş daha sonra karışmaya başlar ve.....

Evet, filmin devamı gelecek aya bu sayfada *(şaka yaptım)*. Sizin de gördüğünüz gibi oyunumuz böyle bir konuyu içermekte. Filmleri oyun yapmak moda haline geldiği için, Bili ve Ted de artık bilgisayarlarımızda. Oyun bir tür arcade sayılır, ama biraz da çözmeniz gereken bilmeceler var. Oyun, tarih hocasının konuşmasıyla başlıyor, burada size tarihten çok iyi bir ödev hazırlamanızı istiyor ve bunun son şansınız olduğunu belirtiyor. Daha sonra Rufus adında bir adam, size telefon kulübesiyle zamanda yolculuk edip ünlü kişileri buraya getirmenizi istiyor; siz de başlıyorsunuz çılgın yolculuğa. Oyuna başlarken önce zorluk derecesini seçiyorsunuz. Burada 1 en kolay ve tarihte ün yapmış altı kişiyi bulunduğumuz zamana getirmelisiniz. İki'yi seçerseniz, 12 tane getirmelisiniz; üç ve dört de, bu sefer oyun daha da zorlaşıyor. Tarih öncesinden bir adamı getirmeniz için önce o zamana gitmeli ve telefon kulübesindeki telefona dört rakamlı bir kod girmelisiniz. Yani size oyunda en çok lazım olan şey telefon kodları. Şimdi ben size zamanda dolaşarak bulduğum telefon kodlarını veriyorum. Biraz zor oldu ama olsun.

9410 Delphi-Socrates
0000 Buzul çağı *{gitmenize gerek yok)*
0010 İlk çağ *{buraya da!)*
0064 Roma-Neron
1209 Moğolistan-Cengiz Han
1429 Orleans-Jean D'arc
1509 Office-Michel Angelo
1793 Bastille
1805 Waterloo-Napolyon
1810 Betthoven
1865 Beyaz saray-Lincoln
1872 Salon-Billy the Kid
1901 Viyana-Sigmond freud *(çok aksi dikkat edin)*
1915 Albert Einstein
1989 San Dimas *(bulunduğunuz yer)*
1990 San Dimas Hail *(topladığınız kişileri en sonda alıp götüreceğiniz yer)*.

Seçtiğiniz zorluk derecesine göre buradan birkaç kişiyi San Dimas Hall'a götürmelisiniz. Her gittiğiniz yeri mutlaka araştırın, bazı objeleri mutlaka almak zorundasınız. Eğer almazsanız, ilerde çok zorlanıyorsunuz. Mesela bir yerden bir yangın söndürücü aldınız, önce bir düşünün bu en çok kimin işine yarayabilir. Tabii ki Neron'un hemen onun zamanına gidiyorsunuz ve yangın söndürücüyü ona veriyorsunuz. Bundan sonra Neron da sizinle birlikte geliyor. Bazı kişiler direk olarak gelirken de, değişik eşyalarla onları ikna etmek zorundasınız.

Evet, oyunda anlatılacak çok şey var; ama kendiniz çözerseniz çok daha zevkli oluyor. Gerekli olan telefon kodlarını verdik, artık bundan sonrası sizin işiniz. Oyundaki grafikler ve sesler güzel. Bazı yerlerde dijitize sesler kullanılmış. Bu arada oyundaki objeleri kullanmak için önce space e basın, ekranın sol tarafında bir ok belirecektir. O oku aşağı yukarı indirerek objeyi seçin ve retum'e basın. Bence bu oyunu hemen alın, çok eğleneceksiniz. Oyunu oynadıktan sonra tarih derslerinize iyi çalışın, kimbilir belki bir gün sizin de başınıza gelebilir.

GRAFİK	°o85
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GENEL	°o80

GODS

TUNÇ DİNDAŞ

Yeah! İşte **BITMAP BROTHERS** tekrar karşınızda. Kuruldukları ilk günden bu yana birbirinden kaliteli oyunlar yapan **BITMAP BROTHERS,** son oyunuyla da ortalığı dağıtacağa benziyor. **BITMAP BROTHERS, SPEEDBALL II** ve **CADAVER** den sonra yine mükemmel bir arcade oyunu yapmış. Oyunun konusu, milattan önce **ROMAda** geçiyor. Mistik çağlardan kalma yaratıklar bizi yok etmeye çalışıyorlar. Oyunun grafiklerini **XENON** M'nin grafiklerini yapan **MARK COLEMAN** yapmış. Hepsinden ilginci, oyunun müziği oldukça değişik. Kendine has bir ritme ve melodiye sahip.

Oyun, yüklenmeye başlandığı andan itibaren gözümüze değişik bir hava çarpıyor. Bütün grafiklerde eski Roma mimarı desenleri dikkat geçiyor. Grafiklerin tamamında taş soğukluğu var. Neyse, biz oyunumuza geçelim.

Oyunda, tanrılara ulaşmaya çalışan bir savaşçıyı yönetiyoruz. Savaşçımızın geçmesi gereken dört tane dünya var. Bu dört dünya, üç kademeden oluşuyor. Her dünyanın son kademesinde koruyucu gardiyan bulunuyor. İşin en zorlu tarafı, bu gardiyanı geçmek. Gerekli silahlar olduğu sürece, bu gardiyanlarla savaşmak oldukça kolay. Fakat çoğunlulukla gerekli silahları toplayamadan kademenin sonuna ulaşıyorsunuz. Ayrıca kademelerde toplayacağınız eşyalar sayesinde savaşçımızın kabiliyetlerini ve ateş gücünü çoğaltabiliyorsunuz. Bu extra eşyaları kademelerde toplamanın yanısıra, bölüm sonlarındaki dükkanlardan bulabiliyorsunuz. Tabii ki bu dükkanlardan silah alabilmeniz için para toplamalısınız. Torbalar ve değerli eşyalar size bolca para kazandırıyor.

Tüm bunların yanısıra kademelerdeki çıkmaz yollar, ve tehlikeli tuzaklar işimizi zorlaştırıyor. Özellikle kapıları açmaya yarayan düğmelerden bahsetmek istiyorum. Platformlar üzerinde bazen anahtarlara rastlıyoruz. Bu anahtarları toplayarak düğmeleri çalışabilir hale getiriyoruz. Anahtar olmadan bu kapıların çoğunu açamıyoruz. Kapılar sayesinde başka odalara ve bölümlere geçebiliyoruz. Bu odalar da, genellikle hazine odaları oluyor. Hazine odalarında bol miktarda para ve değerli eşya bulabiliyoruz. Anahtarların bir ikinci görevi daha var. Bazen ekrana bonus sandıkları düşüyor. Bu sandıkları anahtarlar sayesinde toplayıp içindeki hazine ve paraları alabiliyoruz. Yalnız küçük bir hatırlatma yapmalıyım. Yaratıklar, bu hazine sandıklarını alabiliyorlar. Eğer yaratıklar sandığı alıp kaçarken onu vurabilirseniz, sandığa tekrar sahip olabilirsiniz. Şimdi, oyunun can damarı olan eşyaları taşıma ve alma işlemlerinden bahsetmek istiyorum. Eşyaları almak, öteki oyunlardaki kadar kolay değil. Herhangi bir eşyanın üzerinden geçtiğinizde onu alamıyorsunuz. Eğer platformlarda bir eşya ile karşılaşırsanız, üzerine gelin ve eğilin. Ateş tuşuna bastığınızda, dört tane kare çıkar. Almak istediğiniz eşya bu karelerin birinde çıkarsa, ateş tuşuna basarak yeşil belirteci boş bir kareye getirin. Bu sayede, bu karelerde bulunan eşyayı bırakabilir ya da üzerine yenisini alabilirsiniz. Dükkandan aldığınız eşyaları ya da silahları kullanmak için, onları bıraktıktan sonra dokunmalısınız.

Birinci kademede yerden girip çıkan engelleri kapatmak için yanlarında bulunan düğmelere dokunun.

Birinci dünyanın sonunda dev bir Romalı gladyatör ile karşılaşıyoruz. Bu gladyatörü yenmek, oldukça zor. Extra silahlar sayesinde seri atışlar yapabilirseniz, gladyatörün gücünü çok çabuk bir sürede bitirebilirsiniz.

Oyunumuz genel açıdan mükemmel bir arcade oyunu. İlk başlarda zor olmamasına insanı oyuna alıştırıyor Oyun daha sonra zorlaşarak tam bir hastalık halini alıyor. Oyuna bir de mükemmel grafik ve ses efektleri eklenince herşey mükemmel oluyor. Bence son zamanların en iyi arcade oyunu. Kesinlikle alınması gereken bir oyun. Ne de olsa **BITMAP BROTHERS** oyunu. Mega başarılar.

BITMAP BROTHERS
512K/ 2 DİSKET

GRAFİK	% 90
SES/EFEKT	% 90
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 90

Chuck Rock

TUNÇ DİNDAŞ

Unga! Bunga! işte oldukça ilginç, şu ana kadar yapılanların en kalitelisi diyebileceğim bir Cartoon oyunu. Severek izlediğimiz **TAŞ DEVRİ** çizgi filmine benzeyen bir oyun. Oyunun konusu, günümüzden milyonlarca yıl öncesinde geçiyor. **CHUCK** ROCK'ın başında, konu kısaca anlatılıyor. Ben de size bu intro'yu hemencecik anlatayım.

CHUCK CILALAY, koltuğuna oturmuş günün son haberlerini izliyordu. Haberlerde tekerleğin ve ateşin bulunuşu naklen veriliyordu. **CHUCK,** bu esnada **TAS-BORG** birasını yudumluyordu. **CHUCK'ın** güzel karısı **OPHELIA,** yıkadığı çamaşırları asmak için bahçeye çıkıyor. İki hain gözün kendisini izlediğinden habersiz çamaşırlarını asarken, gözlerin sahibi sessizce OPHELIA'ya yaklaşıp kafasına vuruyor. Bayılan OPHELIA'yı saçlarından sürükleyerek kaçıran **GARY GRITTER,** kötü emeline ulaşmış oluyor. Olay geçtikten sonra, **CHUCK** karısını merak edip dışarıya çıkıyor. Ortalıklarda karısını göremeyen **CHUCK** karısının kaçırıldığının farkına varıyor. Hemen karısını bulmak için yola çıkıyor. İşte sizin göreviniz şimdi başlıyor.

Bu kısa animasyondan sonra, oyunun kahramanları bize eşsiz bir müzik ziyafeti çekiyor. Gitarda **CHUCK,** basta **OPHELIA,** davulda **GARY** ve ritm gitarda **DINO YOS** güzel bir **ROCK** parçasını bizim için çalıyorlar. Burada oyunu müzik eşliğinde oynamak isterseniz, boşluk çubuğuna basarak alttaki yazıyı **'MUSIC** haline getirin. Eğer hiçbirşeye basmazsanız, oyunun ses efektleriyle oynarsınız.

Oyunumuz, yirmi beş kademeden oluşuyor. Bu yirmibeş kademe, temel beş kademe içinde toplanmış. Bu temel beş kademe sırasıyla şöyle: vahşi orman, mağaralar, su altı bölgesi, buz dünyası ve dinazor mezarlığı. En iyi ve komik grafikler dinazor mezarlığında mevcut.

Oyunumuz klasik bir platform oyunu. Amacımız her kademenin sonuna ulaşmak. Her kademede birçok düşman ve tuzak bizi bekliyor. Bazı yerlerde yapmamız gereken işler de var. Mesela taş bloklarını kaldırıp istediğimiz yere taşıyabiliyoruz. Bu taş bloklar üzerlerine basarak yetişemediğimiz yerlere ulaşabiliyoruz. Ayrıca bizi çok yukarılara ulaştıran bazı işlemleri yapmak için de kullanabilirsiniz. Bir örnek verirsek», birinci kademede taşı alın ve timsahın kuyruğuna basın. Taşı timsahın kafasına atarsanız, timsah sizi yukarıya doğru zıplatır. Ayrıca bu taşları düşmanlarınızı öldürmek için de kullanabilirsiniz.

Kısaca temel kademelerden bahsedeğim. Eğer bu yazdıklarıma dikkat ederseniz oyunda rahatlıkla ilerlersiniz.

Vahşi orman: Birinci kademede olan bu bölüm, oldukça basit. Yuvarlanan taşlara, dikenlere dikkat edin. Gölde dev bir dina-

zorun sırtına binerek karşı kıyıya ulaşabiliyorsunuz. Üzerinde ok işareti olan kuşa yakalanırsanız, başınıza komik olaylar gelebilir. Bölüm sonunda dinazorla savaşacaksınız.

Mağaralar: Burada başka hiç bir yerde bulunmayan asansörler mevcut. Ayrıca bol bol lavlar var. Dinazorlara dikkat etmelisiniz. Bölüm sonunda dağ aslanı ile savaşacaksınız.

Su altı: CHUCK'ın şırılsıklam olduğu kademe. Su altında fazla kalmamaya özen gösterin. Sağ altta CHUCK'ın suratı var. Su altında kaldığınız zamana göre surat mavileşiyor eğer tam olarak surat mavileşirse bir hak kaybediyoruz. Deniz anaları, balıklar ve yengeçler sizi kovalıyor. Burada balina sizi taşıyor. Sonda dev bir sualtı dinazoru sizi bekliyor.

Buz dünyası: Soğuk bir kademe. Her yer buz içinde. Suda fazla kalmamaya özen gösterin. Birçok komik tip bu kademede de var. Kartopu atan küçük dinazor çok sevimli. Son olarak bir mamut size kar atıyor.

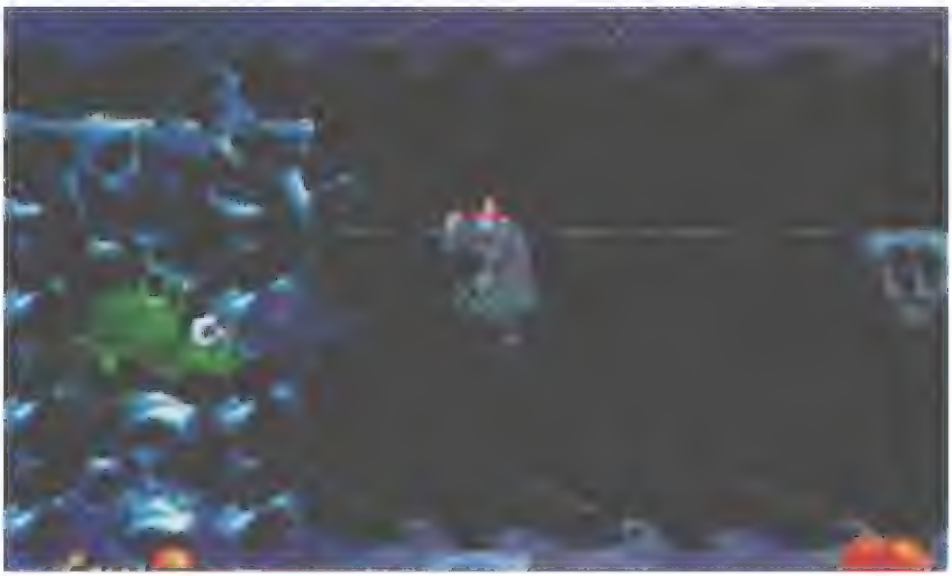
Dinazor mezarlığı: İşte oynarken gülmekten öleceğiniz tek kademe. Oyunun her yerinde espriler mevcut. Sargılı bezlerle sarılmış dinazorlar, Şeytan dinazorlar gibi. Son olarak boksör bir dinazorla döğüşmeniz gerekiyor.

CHUCK, düşmanlarını tekmesiyle ve meşhur göbek darbesiyle öldürüyor. Taş blokları almak için taşın arkasına geçip joysticki aşağıya çekip ateş tuşuna basmanız yeterli.

CHUCK'ı karısına ulaştırmak için büyük çabalar sarfetmeliyiz. Haydi bakalım joystick başına.

Oyunun grafikleri, ses efektleri ve müzikleri mükemmel. Birçok komik animasyon sizi sanki çizgi film izliyor havasına sokuyor. Herşey çok güzel yapılmış. Uzun zamandan beri böylesine güzel bir platform oyunu yapılmamıştı. Basit bir parallax scroll'a sahip olsa da, oyun için iyi. Grafik objeleri büyük olmasına rağmen çok hızlı sanki coin-up oynuyormuş gibi oluyorsunuz.

Herşey mükemmel. Çok iyi dizayn edilmiş kaliteli bir oyun. muhakkak alıp arşivinize katın. Mega başarılar...



CORE DESIGN
512 Kbyte /Çift Disket

GRAFİK	% 90
SES	% 85
OYNANABİLİRLİK	% 90
GENEL	% 90

TANITIM

'NAM

Ve strateji oyunları hastalarına müjde.. Son derece güzel ve heyecanlı bir oyunla önümüzdeki günlerde bir hayli meşgul olacağa benzerler. Çünkü hem düşünce, hem de uygulama yönünden bir hayli zaman alan bir oyun bu. Adı; **NAM.**

Aslında diğer strateji oyunlarından pek farkı yok. Göze batan en büyük özellik oyunun konusunda. Bildiğiniz gibi Vietnam savaşı Amerikan tarihinde büyük bir önem taşıyor. Çünkü 500.000 kişi gibi süper bir gücü, müdahale etme gereği ile Vietnam'a göndermek o güne kadar pek rastlanır bir olay değildi. Çok büyük çatışmaların olduğu bu savaşta binlerce kişi öldü. Hatta bu savaşta atılan bomba miktarı 2. Dünya savaşında Avrupa'ya atılan bomba miktarından daha çoktu. Bu değerde zannedersem savaşın boyutu hakkında size bir fikir vermiştir. Oyunda da yer alan Tonkin körfezindeki Muddox savaş gemisinin bombalanmasından sonra Amerikalılar kuvvetlerini arttırdılar. Bu savaş 1973'te imzalanan bir anlaşmayla sona erdi. Ama bundan sonra konusu Vietnam olan yüzlerce film ve oyun yapıldı. Savaş belki gerçekte bitmişti. Ancak bilgisayarlarda hala devam ediyordu.

İşte Nam'ın konusu da hemen hemen böyle. Birliklere ayrılmış Amerikan askerlerinin her türlü sorumluluğu size ait. Bu birliklerin moralini yüksek tutmaktan, helikopter tahsis etmeye kadar aklınıza gelebilecek her şey sizden soruluyor. Gelişen olayları manşetten ve aynı anda NewYork Times'dan izleme olanağınız size oyunun gidişatına dair fikir verebiliyor. Ayrıca başkan Nixon'un ve Johnson'un özel odalarındaki son derece gizli bilgileri alabiliyorsunuz. Askerlerinizi en iyi şekilde gizledikten sonra düşmanın yapacağı hareketi tahmin ederek savunma ya da taaruz yapmakla görevli oluyorsunuz. Savaşın genel tarihi yuvarlanıp 1965-1975 olarak oyuna aktarılmış. Bunun yanında oyunu yüklerken karşınıza çıkacak olan ilk grafik ve ses efektleri daha oyuna başlamadan sizi havaya mutlaka sokacaktır.

Eğer strateji . türünden oyunları seviyorsanız ve bilgisayar başında geçirecek bol vaktiniz varsa, NAM tam size göre.

D I S C

Bu ay piyasadaki ilginç oyunlardan biri de, Disc. Fakat bu bildiğimiz bilgisayar disklerinden değil. Oyunda kullanılan metal tabaklar, disk yerine geçiyor. Oyunun açılışı da ilginç; üç adamın yaptığı hareketleri görünce, siz de benim gibi **"bu adamlar ne yapıyor"** diyebilirsiniz. Oyun bir tür müsabaka; İki adam ilginç *(gerçekten ilginç!)* bir yerde karşı karşıya geçiyorlar ve sıralı bir şekilde olmak üzere birbirlerine disk fırlatıyorlar. Diski fırlatanın esas amacı, karşısındaki rakibine zarar vermek. Karşıdaki ise, bu diskleri zararsız hale getirmeye çalışıyor. Durduğunuz yer oldukça değişik, sanki tepelerin üzerinde kurulmuş. Disk atıldıkça durduğunuz yerin bir bölümü zarar görüp yok oluyor ve hareket sahanız daralıyor. Diski fırlattığınızda, isterseniz devamlı vurup hareket etmesini sağlayabilir veya diski tutup *{Joystick+ateş)* daha değişik bir şekilde fırlatabilirsiniz. Disk, üstünüze birkaç kere değdiğinde siz de zarar görüyorsunuz; onun için üzerinize gelirken iyi karşılamanız lazım. Ayrıca öne-arkaya ve sağa-sola fazla giderseniz, bağırarak aşağıya düşüyorsunuz. Burada adamın düşmemek için debelenmesi görülmeye değer. Oyuna başlarken dört şık var; bunlar **training, challenge, tournament** ve **cup.** Training'de diski tek başınıza karşınızda düşman olmadan fırlatıyorsunuz Burada, yapacağınız hareketleri ve oyunu daha iyi anlayabilirsiniz. Challenge'da ise, karşınıza bir rakip seçiyorsunuz ve ölümüne mücadale ediyorsunuz. Torna-ment'da turnuvaya, cup'da ise kupa maçlarına katılıyorsunuz ve oyun böylece sürüp gidiyor.

Oyunu artık hepimizin yakından tanıdığı Fransız firma **Loriciel** yapmış. Oyundaki grafikler güzel, animasyonlar ise çok iyi yapılmış. Bu ay ilginç bir oyun oynamak istiyorsanız, Disc'i bir yerlerden bu'UP oynayın.

MEGA PHOENIX

Bilgisayarlar ülkemize gelmeden önce, bazı oyun makinaları satışa sunulmuştu. Bunlar, basit grafik ve ses özelliklerine sahiptiler. Böyle basit özellikleri olsa da bazı çok güzel klasik oyunları, bu makinalarda severek oynadık. Mesela **RIVER RAID, PITFALL** ve **PHOENIX** gibi. İşte bu klasik oyunlardan **PHOENIX'i** Amiga'ya uyarlamak bir İspanyol Software firması olan **DYNAMIC'in** aklına gelmiş. Daha önce **DYNAMIC** bazı klasik oyunlar yapmıştı. Bunlardan **A.M.C** ve **AFTER THE WAR'i** severek oynamıştık. İşte shoot'em up klasiği PHOENIX Amiga'da karşınızda. Yeni düşmanlar ve güzel grafiklerle, işte **MEGA PHONIX.**

Oyunumuz oldukça basit; biz, aşağıda sağa sola hareket ederek yukarıdan saldıran yaratıkları yokediyoruz. Yaratıklar genellikle kuş biçimindeler. Değişik akımlarda saldıran kuşları yoketmek bazen çok zor. Özellikle ikinci akımdan sonra saldıran kartalları vurmak oldukça güç. Bunları tek atışta yok etmek için tam ortasından vurun.

Eski oyunlara merakınız varsa ve **PHOENIX'i** Amiga'da oynamak istiyorsanız, işte tam size göre bir oyun. Bu arada oyunun müziğinin de oldukça güzel olduğunu belirtmeliyim. Shoot'em up'çılariçin birebir. Muhakkak alın.

HILL STREET BLUES

Hill caddesi.. Suçluların her türlü işi yaptıkları, asayişin bir türlü sağlanamadığı bir cadde. Bütün bu olaylara bir son vermek için komiseriniz sizi seçiyor ve sizden bu suçluların en kısa zamanda yakalanmasını istiyor.

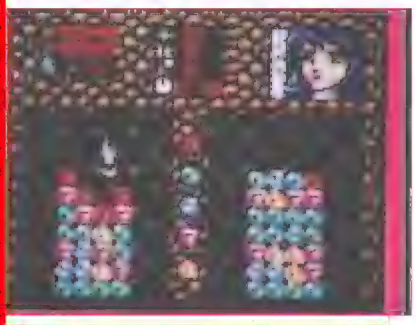
Aslında konu olarak diğer polisiye oyunlarından pek farkı yok. Her zamanki gibi birkaç suçlunun peşine düşüyorsunuz ve en sonunda zor da olsa yakalıyorsunuz. Oyunun en büyük özelliği caddeye tamamen kuş bakışı bakıyor olmanız. Tabii bu da size cadde üzerinde büyük bir görüş alanına sahip olmanıza yarıyor. Oyuna başlarken amirinizi göreceksiniz. Kısaca size yukarıda bahsettiğim görevinizi anlatacak ve çok dikkatli olmanızı tavsiye edecek. Daha sonra görev bölgesini seçeceksiniz. Oyuna başladığınızda oyun boyunca size ipuçları verdiği kadar önerileriyle de yardımcı olacak olan kadın polisi göreceksiniz. Sizinde gördüğünüz gibi oyun ICON'ların sayesinde oynanıyor. Ne yapmak istediğinizi ilgili ICON dan seçtiğinizde hemen altta size verilen cevabı göreceksiniz. Bu iconlardan suçluların dosyasını da incelemeniz mümkün.

Oyunun hemen başında sokakta yürüyen bir adam göreceksiniz. Bu adamı oklar yardımıyla aşağı doğru yönlendirin. Biraz ilerlediğinizde altı tane polis arabası göreceksiniz. Bunlardan birine adamınızı oturtun ve arabanızı çalıştırın. Hareket halindeyken gerekli gördüğünüz yerlere barikatlar koyarak trafiği durdurabiliyorsunuz. Bunun yanında istediğiniz arabayı sollayıp istediğiniz kişiye kimlik sorabiliyorsunuz. **HILL STREET BLUES** polis oyunu meraklıları için güzel vakit geçirebilecek bir oyun. Merak edenler zevkle oynayabilir.

GEM'X

Bu ay, oldukça şirin ve güzel bir oyunla karşı karşıyayız. Oyunumuzun adı. **Gem'x.** Gem'x, bir tür beceri ve zeka oyunu. Yani aynı anda biraz beceri; biraz da zeka isteyen bir oyun. Oyunumuz ilk başta biraz Puznic'i andırsa da, ondan daha farklı.

Oyunun amacı, ekranda sağ tarafta dizilmiş olan renkli taşların aynısını sol tarafta oluşturmak. Bu ilk başlarda biraz basit görünse de, ilerki bölümlerde bayağı terleyeceksiniz. Oyunda değişik renklerde taşlar var. Bunlar sarı, mavi, kırmızı ve yeşil. Bu taşları alıp istediğiniz yere götüremiyorsunuz; hatta hiç hareket ettiremiyorsunuz. Joystick'inizle istediğiniz taşın üzerine gelip bastığızda, o anda taşın rengi değişiyor veya taş kayboluyor. Bu arada çevresindeki diğer taşlar da renk değiştiriyor. Siz taşların renk değiştirme mantığını çözüp, sol taraftaki taşların aynısını sağ tarafta yapmalısınız. Örneğin, sol tarafta sağdan sola dizilmiş 5 tane taş var ve renkleri yeşil, onun üstünde 4 ve onun üstünde de 3 tane var; renkleri de kırmızı. Şimdi siz bunun aynısını sağ tarafta yapmaya çalışacaksınız. Sağ taratta ise, gene aynı taşlar dizilmiş, fakat renkleri değişik; mesela alttaki 5 taştan biri kırmızı, biri mavi, ötekilerse yeşil ve bunun gibi. Renk değişimi orta sütundaki sıraya göre oluyor, seçtiğiniz taş bir çevresindekiler ise iki renk atlıyor. Ayrıca bazı taşlar, üzerine bastığınız zaman kayboluyor. Bu kaybolan taşın rengini iyi ezberleyin, çünkü her bölümde karşınıza çıkıyor. Oyun Puznic'de olduğu gibi değişik level'lar ve alt level'lardan oluşmuş. Ayrıca siz oyunu oynarken sağda üstte bir kız portresi devamlı değişik sesler çıkartıyor. Mesela yanlış veya doğru bir hareket yaparsanız, sizi uyarıyor.



Oyun, genel olarak zevkli ve değişik. Grafikler çok renkli ve göz alıcı. Şu sıralar arcade oyunlarındaki gibi kaza yapmadan, kimseyi öldürmeden, sakin bir oyun oynamak istiyorsanız, size **GEM'X'i** tavsiye edarim.

DITRIS

Sizce oyuncular arasında en çok beğeni toplayan oyun türü hangisi? Macera oyunları mı? Spor karşılaşmaları mı? Yoksa strateji oyunları mı? Hayır.. Bunlardan hiçbiri değil. Çekildikleri disketlerden mecbur kalınmadıkça silinmeyen ve her zamanda sevilerek oynanan **ZEKA OYUNLARİ.** Her zaman güncelliğini koruyan zeka oyunlarının çeşidi karşısında insan doğrusu şaşırıyor. **Puznlc'ten Tetrls'e, Go Player'dan Block Out'a** kadar çok çeşitli zeka oyunları hepimizin arşivinde vardır. Peki nedir bu zeka oyunu? Sadece beyini mi çalıştırmaktır? Kesinlikle hayır.. Bir yandan düşünürken diğer yandan refleksle olayı bütünleştirmek ve başarıya ulaşmak çok güzel.

Zeka oyunu dendiğinde kuşkusuz ilk akla gelen hepimizin hastası olduğu **TETRİS.** Üstünden yıllar geçse de bu oyun hiçbir zaman güncelliğini kaybetmedi. Topu topu yedi şekille oynanan tetris öylesine tutulduki yapılan diğer versiyonların tümü oyuncular tarafından benimsendi. Bunun yanında tetrisin 3 boyutlusunu gözler önüne seren Block Out'ta oldukça değişik bir oyundu. Şekil olarak aynı şekillerin kullanıldığı bu oyunda, cisimlerin her tarafa dönebilmesi oldukça değişikti. Daha sonra gündeme **TWINTRIS** çıktı. Bu oyunun özelliği iki tetris ustasının karşılıklı oynayabilmes idi. Ses efektleri ise oyunu oldukça güzelleştirmişti.

Ditris'in öncekilerden pek farkı yok. Yine aynı şekiller yine aynı konu devam ediyor. Değişen tek şey oyunun oynandığı yer. Bu sefer siyah bir ekranda ya da sürekli değişen manzaraların önünde değil Rusların ünlü sarayının üstünde oynuyorsunuz. İki kişilik olması oyunu çekici hale getirmiş. Ancak müziğin ve görüntünün monotonluğu oyunu az da olsa sıkıcı kılıyor. Ama sonuçta bunun bir tetris olması yeter de artar bile.

SKULL AND CROSSBONES

Korsan olup açık denizlerde esrarengiz güçlerle savaşmaya ne dersiniz? **Skull and Crossbones'da** bunu yapabilirsiniz. Oyunumuz **"önüne gelen her canlıyı yok et"** türünde. Siz bir korsansınız ve bilinmeyen bir nedenle hayalet adaya düşüyorsunuz. Bu adanın bir de efendisi var, adı Evil Wizard *(Şeytan Büyücü)*. Bu büyücü, sizin bütün ganimetinizi alıp ortadan kayboluyor. Siz de onu bulmak için peşine düşüyorsunuz ve savaşmaya başlıyorsunuz. Bu arada sizin de tek dostunuz kılıcınız. Oyunda, önce karşınıza acemi denizciler çıkıyor. Bunlar sizi fazla zorlamayacak, kolayca öldürebilirsiniz. Fakat ilerde düşmanlarınız bayağı zorlu ve kuvvetli, üstelik dört veya beş kişi aynı anda saldırıyor. Bunları öldürürken bayağı zorlanacaksınız; ayrıca düşmanlarınız ölürken yere para bırakıyorlar, bunları da almayı unutmayın. Oyuna gemide başlıyorsunuz ve daha sonra bir şatoya gidiyorsunuz. Kötü büyücü burada saklanıyor ama, daha sonra kaçıyor. Bu kalede savaşırken oldukça dikkatli olun, zira buradaki askerler baltalı ve vurdukları zaman çok hasar alabiliyorsunuz. Ayrıca sağdan ve soldan durmadan üstünüze geliyorlar. Benim size tavsiyem, bu kalede savaşırken köşelere gidin; böylece arkanızdan asker gelemeyeceği için, işiniz biraz daha kolaylaşmış olur. Oyunumuz bilinen basit bir konuyu içermekte, ama oldukça zor. Oyun pek fazla sürükleyici sayılmaz, grafiklerse fazla detaya inilmeden basitçe çizilmiş. Oyunu bir hafta oynayıp kenara atabilirsiniz ama zevkler ve renkler tartışılmaz; onun için, bu oyunu önce görün sonra alın. Bol şanslar...

METAL MASTERS

Birkaç aydan beri devamlı dergilerde eleştirisi yapılan ve merakla beklenen **Metal Masters,** nihayet geldi. Oyunumuz tam bir beat'em up; yani kavga, dövüş. Fakat bu kez kapışanlar insan değil robot. Siz bir robot'u yöneterek arenalara çıkıp, başka robotlarla dövüşerek para kazanmaya çalışıyorsunuz. Tabii bu paralarla robotunuzu daha da geliştirebiliyorsunuz.

Oyun en başta mükemmel bir demo ile başlıyor. Daha sonra oyunu kaç kişi oynayacağınızı belirtiyor ve sınırlı bir para ile oyuna başlıyorsunuz. Başlamadan önce, robotunuza bir şeyler alabilir veya satabilirsiniz; fakat robot parçaları o kadar pahalı ki; ilk başta paranız yetmeyecektir. Onun için mutlaka bir maç kazanmalısınız. Eğer bir maç kazanırsanız, paranız çoğalıyor ve robotunuza çok güçlü ve öldürücü parçalar alabiliyorsunuz. Robotunuzun işe yaramayan parçalarını ise satabiliyorsunuz. Maç sırasında robotunuzun yapacağı çok değişik hareketler var, ayrıca silah da kullanabiliyorsunuz. Hemen şunu belirteyim; robotların maç içindeki yürümelerinden tutun kavga etmelerine kadar olan bütün animasyonlar mükemmel yapılmış, ayrıca robotlar hasar gördükçe yaptığı hareketler zorlaşıyor. Mesela devamlı rakip robotun ayağına zarar verirseniz, bir süre sonra robot artık yürüyemiyor ve olduğu yerde duruyor. Gövdeye zarar verdiğinizde, gövde parçalanıyor.

Oyunda bunun gibi birçok şey mevcut ve bu da oyuna daha güzel bir hava katmış. Robotlar birbirlerine lazer veya roket gibi silahlar da atabiliyorlar. Ekranın altında robotunuzun el, ayak, kafa ve gövde resimleri var. Bunlar zarar aldığında kırmızı oluyorlar, örneğin ayak resmi kırmızı olursa, artık yürüyemiyorsunuz.

Evet, sizin de gördüğünüz gibi oyunumuz çok değişik ve çok güzel. Grafikler ve ses efektleri özellikle grafikler, türünün en iyisi diyebilirim. Oyunu yapan Infogrames, gerçekten iyi bir iş başarmış ve güzel bir oyun ortaya çıkmış. Artık iki kişilik karate oyunlarından bıktıysanız ve insan denen fani yaratıkları dövüştürmek hoşunuza gitmiyorsa, bir de Metal Masters'ı deneyin pişman olmayacaksınız. Seveceksiniz!!!!

THE POWER

İşte SNAP, işte POWER!. İşte geçen ayların en popüler müziği POWER ile birlikte mükemmel bir oyun. Daha ne duruyorsunuz? I'VE GOT THE POWER!

Birkaç ay önce piyasaya sürülen ATOMIX, oldukça beğenilmişti. Dergimizde de en çok oynanan oyunlar arasına giren ATOMIX, bitirildikten sonra bir kenara atılmıştı. Daha sonra, bir PUZNIC fırtınası çıktı. Kısa bir süre sonra o da bitirildi ve işte dergimizin yeni HIT oyunu, THE POWER. Oyunun sevimli tipleri Mahmure ablanın bir anda gözdesi oldu. Oyun neredeyse ATOMIX'in aynısı. Bu oyundaki fark, kalpleri topladıktan sonra öpmeniz gereken bir dişi yaratık olması. Bu yaratık, aynı zamanda bir çıkış kapısı.Oyunda birçok değişik kademe mevcut. Bu kademelerin hepsi çok zekice planlanmış bilmeceler içeriyor. POWER a bu tarz oyunlarda bulunmayan bir özellik de eklenmiş. Oyundaki bazı bloklar istenildiği gibi hareket ettirilebiliyor. Tabii ki bu hareketler oyunun kuralına göre yani bir duvardan öteki duvara kadar oluyor. Yani blokları havada, önünde duvar olmadan durduramıyoruz. Oyunda, zaman da büyük bir faktör. Kademlerde zaman tam ayarlanmış. Küçük bir gecikme, zamanın bitmesine sebep oluyor.

Grafikleri ve oynanabilirliği yüksek bir oyun.

Oyunda bir çok extra seçenek bulunuyor. Neyse lafı uzatmadan size bazı level password'lerini yazmak istiyorum. Şimdilik sadece bu password'leri bulabildim. VISUAL, COWBOY ve URGENT. Zeka oyunlarını ve SNAP'i seviyorsanız, bu oyunu sakın kaçırmayın. Mega Başarılar.

ROX

Uzay oyunları bilgisayar dünyasının adeta demirbaşları durumunda. Her türlü bilgisayarın oyun literatüründe yüzlerce uzay oyunu vardır. Bununla da kalmayıp oyun salonlarının baştacı olarak günümüzde bile hala sevilerek oynamaktadır. İnsanın hayal gücünü zorlayan bu tür oyunların inanılmaz bir konu ağı var. Aklınıza ne gelirse bulmanız mümkün. Uzaya dağılmış mayınları vurmaktan tutunda fantezinin ön plana çıkardığı yaratıkları yok etmeye kadar her türlü mücadele.. Bu kadar oyunun içinde grafik ve ses olarak süperlerin yanında, vasatın pek üstüne çıkamayan oyunlarda var. Firmalar bu tür oyunların çok tutulduğunu bildiklerinden hemen her ay bir yenisini piyasaya sürüyorlar.

Uzay oyunlarını genel özellikleri çok basittir. Belli sayıda geminiz ya da başka bir aracınız vardır. Vurduğunuz gemi kadar puan alırsınız ve çoğunda da zamana karşı mücadele edersiniz. CLASSIS AND RAZOR bu geleneğe bir son veriyor. Bu oyun tamamen özgürce düşünülmüş. Yani ne bir puanınız, ne bir geminiz, ne de sizi acele etmeye zorlayan zamanınız var. Tamamen hürsünüz. Uzay boşluğundan hızla kopup gelen parçaların oluşturduğu uzay geminizde kahramanca mücadele veriyorsunuz. Bu oluşum esnasında çıkan efekt oldukça etkileyici. Daha sonra üstten patlamış mısıra benzeyen cisimler düşmeye başlıyor. Hem de süper bir hızla.. Gözünüzü bir an bile ekrandan ayırmaya imkan kalmıyor. Üstünü üstlük bunlardan sarı olanları yok etmek imkansız. Size değdikleri an patlıyorsunuz. Tam ekran boşalıyor ki aniden eskisinden daha süratli bir biçimde saldırı başlıyor. Gerçi ne kadar ölsenizde sizin için bir şey farketmiyor. Geminiz patladığında ortada çıkacak olan rakam dayanma süreniz. Oyunu grafik özelliği yok denecek kadar az. Belli başlı bir kaç olayla bu açık kapatılmaya çalışılmış. Aynı şeyleri oyunun efektleri içinde söylememiz mümkün. Bütün bunlara rağmen benim gibi uzay düşkünlerinin kaçırmaması gereken bir oyun...

SUPER CARS

UĞUR OZYILMAZEL

Araba yarışı hastalarına müjde, işte size göre bir oyun.... **Magnetic Fieldsın** daha önce yapmış olduğu **SUPER CARS** oyunu tutulunca, oyunun ikinci bölümü de piyasaya sürüldü. Gerçekten de **SUPER CRAS II,** ilk bölümünü aratmayacak kadar iyi. Ben şahsen araba yarışı ile ilgili oyunları pek sevmem.Ama bu oyunu oynadığım günden beri başından kalkamıyorum. Oyunumuz iki disket. Oyunu yüklediğinizde, aynı **LOTUS TURBO ESPRIT** te oldu ğu gibi bir menüyle karşılaşıyorsunuz. Seçeneklerin ilki zorluk dereceniz.

- **EASY:** En kolay bölüm.
- **MEDIUM:** Normal zorluk derecesinde.
- **-HARD:** En zor bölüm.

Joystiği sağa ya da sola iterek bunlardan hangisini isterseniz seçebiliyorsunuz.

Bundan sonra, oyunu kaç kişi ile oynayacağınızı belirtiyorsunuz. En çok iki kişi ile oynayabilirsiniz. Bu durumda, oyun ekranı ikiye ayrılarak her iki oyuncunun birbirlerini aynı anda görmeleri sağlanıyor.

Bu seçenekten sonra **PLAYER** 1'in oynama şartlarını belirliyorsunuz. Joystick port 2ye takılarak player 1 kontrol ediliyor. Daha sonra arabayı nasıl kullanmak istediğinizi belirtiyorsunuz.

- **FIRE TO ACCELERATE?** Düğmeye basarak hızlanma. Burada arabanızın gitmesi için sürekli düğmeye basmanız gerekiyor.
- **FIRE TO BRAKE:** Düğmeye bastığınızda tiren yapmanız sağlanıyor. Böylece arabanızın gitmesi için düğmeye basma zahmetinden kurtuluyorsunuz. Arabayı durdurmak için zamanlamayı iyi yapmanız gerekiyor.

Player 2, isterse joystiği port l'e takar ya da klavye yardımıyla oynar. Oyuncu isimlerini yazmak için **PLAYER 1 ve PLAYER 2** ya zan yere gelip geri silme tuşuna *(BACK SPACE)* basın ve kendi isminizi yazın.

En altta **COMINUCATE SCREEN'i** açıp kapatma seçeneği bulunmaktadır. Bu ekranda, her yarıştan sonra bazı tipler size soru soruyor. Sorulan sorulara verdiğiniz cevaplara göre ya puan kazanıyorsunuz ya da para kaybediyorsunuz, bazen de hiçbirşey olmuyor.

Bu ekranın açık olması pek işinize yaramıyor. Hatta zararı bile var. Bazen polis size bazı sorular soruyor ve yanlış cevaplar verirseniz *(ki hep öyle oluyor?)* o yarıştan kazandığınız bütün parayı kaybediyorsunuz. Bazen verdiğiniz cevaplar, size ekstra puanlar sağlıyor. Bazen de ne ekstra puan alıyorsunuz ne de paranızdan kaybediyorsunuz.

Oyunda para çok önemli. Çünkü yarış sırasında arabaları geçmeye çalıştığınız gibi, onlarla savaş da yapıyorsunuz. Gerekli cephaneyi almak için paraya ihtiyacınız oluyor. Aynı zamanda arabanızın gördüğü hasarları tamir etmek için de paraya ihtiyacınız var.

Örneğin **EASY'de** ilk turu birinci olarak tamamladınız. Bunun karşılığında, 5000 pound kazanıyorsunuz. Bununla arabanızı tamir ettirmeniz lazım. Yarış sırasında

sağa sola fazla çarpmadıysanız ve de rakip arabaların attığı mermilere hedef olmadıysanız, hasarınız daha az oluyor. Gerekli şeyleri bulunduğunuz ekranda görebilirsiniz. Zaten yarış sonlarında *(eğer dereceye girebilirseniz ya da arabınız infilak etmezse)* kendinizi bir bilgisayar ekranında bulacaksınız. Joystick yardımıyla almak istediğiniz şeyin üzerine gelin ve düğmeye basın. Paranızın yettiği kadarın alın ve bilgisayar ekranın sol kısmında, **TRADE** yazan kısma gelip düğmeye basın. Başka bir ekranla karşı karşıya geleceksiniz. Buradan silah ve motor satın alabilirsiniz. Motor satın alarak daha hızlı gitmenizi sağlarsınız. Oyun içerisinde maksimum 3 tane motor satın alabiliyorsunuz. **EASY** level'ın dışındaki levellerde oyuna ekstra bir motorla başlıyorsunuz. Sol üst köşede füzeler var. En soldaki füze, arabanın ön kısmından atılıyor. Yani bu füzeyi atmak için düğmeye basıp joystiği ileri itmeniz gerekiyor. Bunun yanında bulunan füzeyi arabanın arka kısımdan atıyorsunuz. Bunun içinde düğme + joystick aşağı. Buradan cephane satın alabiliyor, satış yapabiliyorsunuz. Ama satış biraz zararlı. Çünkü aldığınız malları, alış fiyatının altında satıyorsunuz. Füzelerden başka, güdümlü silahlar ve bombalarda satın alabiliyorsunuz. Ayrıca kimyasal silahlar almanız da mümkün. **EASY,** ilk diskette; **HARD ve MEDIUM** ikinci diskette bulunuyor. Sonuç olarak, gerçekten oynamaya değer bir oyun. **MAGNETIC FIELDS,** yine yapacanını yapmış. **TURBO CHALLENGE,** oyunun başında oyunun 2. bölü-münü çıkaracağını duyuruyor. Müzikler çok iyi. Hele grafikler mükemmel denecek kadar güzel. **LOTUS'tan** sonra oynayabileceğiniz en iyi araba yarışı diyebilirim. Tabii bu oyunu iki kişi oynamanın zevkine diyecek yok. Sırf bu yüzden kardeşimle aram açıldı! Beni yenmeden de Kırışacağımız yok. Aklımdayken, tek başınıza oynarken iki kişilik modu seçerseniz, rakipleriniz den birini otomatikman elemiş olursunuz. Ne de olsa şampiyonlukta her yol mubahtır.

Hepinize mutlu günler dilerim! Sakın ehliyetsiz otoyola çıkmayın ve fazla sürat yapmayın....

GIGA BAŞARILAR

MAGNETIC FIELDS
1 Mbyte / Çift Disket

GRAFİK	% 90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%80

EUROPE

GÖKMEN BAYIN

Sizi bilmem ama ben Coğrafya dersinden pek hoşlanmam. Hangi ülkenin nerede olduğunu, para birimini, dilini, ezberlemek bana pek uzun bir iş gibi gelirdi. Bilhassa içice girmiş Avrupa ülkelerini atlasta aramak ve harita üstünde göstermek işin içinden çıkılmaz bir hale gelirdi. Bunun yanında birkaç Avrupa ülkesi dışında bayrakları bile tanımak için çaba sarfetmemiştim. Ama bütün bunlar EUROPE ile birlikte bir anda değişti.

EUROPE.. Yani Avrupa. Oyun demeye dilim varmıyor. Çünkü oyundan ziyade bir eğitim programı. Daha doğrusu eğitim programının çok iyi bir düşünceyle oyun mantığına kanalize edilmiş hali desek daha doğru olur. Bir program içinde Avrupa gibi bir kıta böylesine güzel tanıtabiliniz Bu oyun elime geçtikten sonra hem arkadaşlarımla, hem de computer ile oynadım. Ve öyle bir hale geldim ki ister istemez herhangi bir atlasta herhangi bir ülkeyi gözlerim kapalı olarak gösterebiliyorum. Böylesine güzel, böylesine akıllıca yapılmış bir oyun. Bir de bunun sesle desteklenmiş olması, oyunu çok daha mükemmelleştirmiş. Bilgisayarınız istediğinizde soruları İngilizce olarak sorabiliyor. Tabii ki Workbench lisanıyla.. Yalnız entrasan bir olay var. O da cevapların hepsinin İngilizce olarak verilmemesi. Bazen Almanca, bazen Fransızca ve bazende İtalyanca cevap veribiliyor. Aynı zamanda siz doğru cevabı verdiğinizde *Zannedersem siz benim takımımdasınız', 'Siziprofösör diye çağıracağım', 'Her halde atlas kullanıyorsunuz"* gibi bazen övücü bazen de hafif alaylı cevaplarla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Yanlış cevap verdiğinizde ise çok şaşırdığım ve üzüldüğünü ifade eden sözler söylüyor.

Oyunun mantığı gayet basit. Bilgisayarınız size Avrupa hakkında sorular soruyor. Siz de bunları cevaplıyorsunuz. Bu sorular çok çeşitli. Seçiminize göre ülkelerin coğrafi konumları, bayrakları, din ve dilleri soru olarak karşınıza gelebiliyor, isterseniz tek bir branşta yarışın, isterseniz soruları karma olarak sordurtun. Bu tamamen sizin seçiminize kalmış bir şey. Eğer bilgilerinize güvenmiyorsanız, o da hiç mühim değil. Birazdan anlatacağım şekilde her türlü bilgiyi önceden alabiliyorsunuz. Tabii ki, bu da size oyunda büyük bir rahatlık ve avantaj sağlıyor.

Disketi yüklemeye başladığınızda ilk olarak EUROPE logosunun üstüne düşen Avrupanın ünlü tarihi zenginliklerini göreceksiniz. Mouse'unuzun sol tuşuna kliklediğinizde oyunun ana menüsü gelecektir. Toplam altı dalda yarışma imkanınız var. İsterseniz oyuna başlamadan önce ülkeler hakkında kısa ve öz bilgilere bir göz atın. Bunun için menünün sağ alt köşesindeki TUTORIAL'ı seçin. Kısa bir yüklemeden sonra önünüze dörtlü bir pencere çıkacaktır. PICK ONE'ı seçtiğinizde önünüze tüm Avrupa'yı içeren bir harita çıkacaktır. Hangi ülke hakkında bilgi istiyorsanız, o ülkenin sınırları içine klik edin. Hemen önünüze o ülkenin kimlik kartı çıkacaktır. Bu kartla yukardan aşağıya bu ülkenin yönetim şekli, başkenti, önemli şehirleri, dinleri, dilleri ve para birimi yazılacaktır. Oyunda başarılı olabilmek için bunlarının çoğunu bilmeniz lazım. Dört pencerenin sol alttakini yani MAP'i seçtiğinizde altı tane harita gelecektir. Birinci haritada Avrupa'nın küçük ülkelerinin daha ayrıntılı görülebilmesi için yapılan büyültme mevcut. Örneğin Lüksömburg'un haritası çok küçük olduğundan fazla karışıklık olmasın diye bir ok yardımıyla esas yerinden alınıp açık bir yere konulmuş. İkinci haritada Ocak ayı sıcaklık ortalamalarının renklendirilmiş halini göreceksiniz. Üçüncüde Temmuz ayı sıcaklık ortalamaları verilmiş. Tabii Fahrenayt olarak. Dördüncü haritada yükseklikler inç hesabına göre harita üzerinde belirlenmiş. Beş numaralı haritada Avrupa'ya hakim olan bitki örtüsü gözler önüne serilmiş. Son haritada ise nüfus yoğunluğunu bulmanız mümkün. Haritanın altındaki NEXT ve PREVIOUS haritanın ilerlemesini sağlıyor. Quit dediğinizde tekrar dörtlü pencereye döneceksiniz. Sağ üsttekini yani TUTURIAL'ı seçtiğinizde size alfabetik sıraya göre ilk önce ülkenin harita üstündeki yerini daha sonrada kimlik kartını görebilirsiniz. Eğer PICK ONE'dan tek tek seçmek istiyorsanız bu bölümden devam edin. PICK WORLD'da tüm ülkelerin bir listesini göreceksiniz. İstediğinizi burdan seçip bilgi alabiliyorsunuz. Bu bölümü bitirdikten sonra tekrar ana menüye geri dönelim.

OPTIONS'u seçtiğinizde önümüze oyunda yüksek skora sahip oyuncuların listesiyle birlikte bir menü gelecektir. İki kişilik oynayacaksınız Players'ı 2 yapın. C'de oyunu bilgisayarınıza karşı oynuyorsunuz. Player 1 ve 2'ye isimleri girin. Oyunu müzik eşliğinde mi yoksa seslimi oynamak istediğinizi de seçtikten sonra tek kişilik oynuyorsanız COMPUTER SKİLL'den rakibinizin oynama durumunu seçin. Sizin yerinizde olsam en zoru olan Great'ı seçerdim. Çünkü burada bilgisayarın yanılma olasılığı hemen hemen hiç yok. Sonuçta puan olarak öne geçse bile, siz de yeni bir şeyler öğreniyorsunuz. PLAY STYLE yardımıyla deneme yapmanız mümkün. ROUNDS ise oyunun bölümleriyle ilgili. Exit ile çıktığınızda, tekrar ana menüye dönüyorsunuz.

COUNTRY'yi seçerseniz, bilgisayarınız size harita üstünden istediği ülkeleri gos rermenizi isteyecektir. İşaretlediğinizde size cevabın doğru olup olmadığını hem söylüyor, hem de yanlışsa doğrusunu gösteriyor.

CAPITAL'ı seçtiğinizde bu sefer sizi başkentler hakkında sorular bekliyor. Bazen ülkeyi verip başkenti soruyor, bazen de verdiği başkentin hangi ülkeye ait olduğunu göstermenizi istiyor.

FLAGS'te bayrak tanımaya çalışıyorsunuz.' Sizden dört bayrak içinden sorulanın bulunması isteniyor.

LANGUAGE'de ülkelerin hangi dili kullandığı soruluyor. Soru olarak yazdığı ülkenin haritası ekranda beliriyor.

CURRANCY'de ülke paralarını iyi biliyorsanız, şansınız cok yüksek. Çünkü bu bölümde sorular para birimleri ile ilgili.

RELIGION bölümünde busefer sorulara konu olarak dinler seçilmiş.

PLAY ALL dediğinizde ise bilgisayarınız tamamen şansa kalmış bir biçimde karma sorular yöneltiyor.

EUROPE bence süper bir oyun. Amiga'nın sadece bir oyun aracı olmadığını en az oyun kadar eğitimde önem verildiğini bu program bir kez daha kanıtlıyor. EUROPE'u tanıdığınızda *(hele soruları sesli olarak yöneltebildiği için)* onu çok seveceksiniz. Kültürünüzü arttırmak istiyorsanız mutlaka arşivinizde bulunsun. Benden söylemesi...

512 Kbyte /Tek Disket

GRAFİK ..... : % 70
SES..... : % 60
OYNANABİLİRLİK ..... : % 95
GENEL..... : % 80

GÖKMEN BAYIN

Merhaba sevgili arkadaşlar.. Bu ay yine adından çokça bahsedilmeye değer bir oyunla beraberiz. Bu oyun, simulasyon tarzından hoşlanan arkadaşların beklerine öyle bir yerleşecek ki, kolay kolay başından kalkamayacaklar. Çünkü geçtiğimiz ayın büyük bir zaman dilimini bu oyunu oynamakla geçirdik ve eminiz ki siz de bu oyunu aldığınızda siz de aynı şeyi yapacaksınız. Bu dehşet oyunun adı, KILLING CLOUD..

Birçok bilim kurgu filminde görmüşsünüzdür. Şehrin asayişi, havadan gezen polis uçaklarıyla sağlanır. Bu uçaklar, son derece gelişmiş bir bilgisayar tarafından sürekli kontrol edilir. Radarda suçlu görüldü mü, artık onun için bir kaçış yolu kalmamıştır. Hatta gece bile olsa, enrarujlu gözlüklerin sayesinde her yer aydınlık görülebilir. Aslında bütün bunlar o kadar abartılı olaylar değil. Çünkü bu tür aletlerin çoğu artık günümüzde var. Bu yüzden IMAGE WORKS oyunu çok uzakta değil de. yakın bir gelecekte geçecek şekilde planlamış.

Birçoğunuz. Fighter Bomber ve Mig-29 gibi simulasyon oyunları görmüş ya da oynamışsınızdır Bunlar oldukça başarılı çalışmalar olarak oyun dünyasındaki yerlerini aldılar. Ama bence KILLING CLOUD ile. bütün bunlar geride kaldı. Çünkü Vektörler öylesine canlı ki. lambaları söndürüp ekranınızın karşısına geçtiğinizde, sanki kendinizi gerçekten geminin içindeymiş gibi hissediyorsunuz. Hele şehre doğru bir dalış yaptığınızda binaları üstten görmek son derece zevkli. İsterseniz hemen oyunun konusuna ve oynanışına kısaca bir değinelim.

Kara Melekler San Fransisco'nun denetimini sağlamak için son derece gelişmiş robotlar üretmişlerdir. Bu robotlardan Chinetown ve Nob Hill'e üç tane gönderilmiş Ama bir kaza sonucunda bu robotların bir takım eksiklikleri olmuş. Sadece bir tanesi görevini tam olarak yapabiliyormuş. Bu sağlam robot da yaşamsal bilgiler taşıyor olduğundan son derece önemli. İşte sizin göreviniz burada başlıyor. Siz geminizle birlikte San Fransisco'nun esrarlı sokaklarında bu robotları arayacaksınız. Tek başınızasınız ve size yardım eden tek şey. silahlarınız.

Oyunu yüklediğinizde, karşınıza beşli bir seçenek gelir. Bu seçeneklerin ilki olan ASSIGMENT'ta, biraz önce bahsettiğim görev yazılı, ikincisinde yani BACK UP'ta önünüze bir liste gelecek. Farkındaysanız bu liste San Fransisco'nun bölge listesi. Nereyi seçmek istiyorsanız, orayı klikleyin. Bu işlemle, size o bölgenin bir krokisi verilecektir. Krokide o bölgenin her yerini görebilirsiniz. Sizin buradaki amacınız, hemen soldaki Nets ve Pups'ları bu haritalar üzerine yerleştirmek. Her birinden altışar

tane haritaya koyabiliyorsunuz. Yani bir harita üzerine en fazla oniki tane yerleştirebiliyorsunuz. Yerleştirdiğiniz bu gemileri oyun içinde ayrıntılı olarak görebiliyorsunuz. İsterseniz bunları silahlarınızla yok edebiliyorsunuz. CRIME FILE'dan, o anki suçlunun dosyasını iki sayfa olarak görebiliyorsunuz. CITY INFO'da ise, oyunda mevcut olan her türlü binanın Vektör görüntüsünü yani üç boyutlu halini mükemmel bir şekilde görebiliyorsunuz. Sadece binaları değil kendi geminiz de dahil olmak üzere, tüm araçlarında üç boyutlu görüntülerini görmeniz mümkün. Son olarak listede ARMOVRY'yi göreceksiniz. Bu bölüm, bütün işlemler bittikten sonra oyuna girmenizi sağlayacaktır. Kısa bir yüklemeden hemen sonra, önünüze bir polisin koruduğu ufak bir doiap gelecektir. Bu dolaptan havalanmadan, önce almanız gereken önemli şeyler var. Örneğin mutlaka yedek benzin deposunu alın. Aksi halde, tam av üzerindeyken benzininiz bitebilir. Daha sonra can yeleği ve kalan paranızla da mermi alın. 350 olan kredit'inizi en mantıklı bir şekilde kullanmak lehinize olacaktır, işlemlerinizi bitirdikten sonra, LAUNCH deyin ve uçağınıza binmeye hazır olun. Kalkış yapacağınız binanın hangarında büyük bir kapı açılacaktır. Bu esnada sizi temsil eden kişi yürüyerek gelecek ve gemiye binecektir. Artık uçmak için herşeyimiz hazır. Geminizin içinde kontrol panelini göreceksiniz. Sağdaki ALT bölümü sizin yükseklik durumunu gösteriyor. Kırmızı, kahverengi ve yeşil olarak üç ana yüksekliğe göre ayarlanmış. En solda ise DAMAGE derecesini göreceksiniz. Bu da sizin gemiye verdiğiniz hasarı gösteriyor. Eğer herhangi bir

binaya çarparsanız, kırmızı derece yükselecek ve dolayısıyla en tepeye geldiğinde geminiz infilak edecek. Yatay olarak solda duran **E-F** uçlu derece yakıt durumunuzu gösteriyor. En soldaki yatay derecede ise, hızınızı görmeniz mümkün. Tam ortadaki radardan etrafı görebilirsiniz. Hemen yanındaki üçlü pencereden ise, size bir saldırı olduğunda saldırının niteliğini görebileceksiniz.

Geminizi E harfine basarak hareket ettirin. Mouse yardımıyla tam şehre doğru ilerlemeye başlayın. Tabii gemiyi hareket ettirmek için sadece E tuşu yeterli değil. Hemen sonrasında geminizi ileri doğru hareket ettirecek olan B tuşunu kullanın. Eğer hedefi çok fazla geçtiyseniz, onun da bir çözümü var. Hemen V tuşu yardımıyla geriye doğru gidebilirsiniz. Hareket ettikten sonra, bir eliniz mouse'da diğeri bu iki tuşta olmalıdır. Çünkü hızla ilerlerken bir gemi çıktığında aniden hızı kesmek zorundasınız. Aksi halde hedef bir anda kayboluyor. İlerlerken bir gözünüzde hep radar da olsun. Radarınızın menzilini R ve T harfleriyle ayarlayabiliyorsunuz.

Eğer bir hedefi büyük daire içinde görürseniz, hemen daireyi küçültün ve diğer hedefleri de tespit edin. Bunun yanında hareket halindeyken S harfiyle sireni açıyorsunuz. Rakiplerinizi bu yolla daha çabuk bulmanız mümkün. Şayet havadayken yakıtınızın bittiğini ya da çok azaldığını görürseniz W harfiyle yedek deponuzu devreye sokabiliyorsunuz. Bir düşman gördüğünüzde hemen silah seçimi yapın. Ya M harfiyle makinalı tüfeği ya da Z harfiyle bomba atarı seçin. F ve H harfleri sizi iki ayrı modda uçurmayı sağlıyor, tabii bu modlar meşgul değilse..

Silahlarınızdaki mermi sayısını da ekranın hemen solundaki bölümden kontrol etmeyi sakın ihmal etmeyin. Şimdi geldik hedefleri nasıl bulacağınıza. Tercih ettiğiniz bölgenin üstüne geldiğinizde, dalışa geçin. Kahverengi sınırını aştığınızda yavaşlayın. Kırmızı bölgeye geldiğinizde binaların hemen yanında uçmaya başlıyorsunuz. İşte oyunun grafik mükemmelliğini burada göreceksiniz. Binaların dizaynı öylesine mükemmel ki, eminim buna siz de hak vereceksiniz. Herneyse.. Birkaç dakika ilerlediğinizde, biraz da şansınızın yardımıyla hemen ekranda bir kare göreceksiniz. Bu kareyi takip edin. Bir süre sonra buna bir daire eklenecek. Hızınızı iyice yavaşlatın. Birkaç saniye içinde hedefi göreceksiniz ve çok çabuk bir biçimde hareket ederek yok etmeniz gerekecek. Bu hedefi vurmak için makinalı tüfeği kullanmanızda fayda var. Hem daha seri bir şekilde ateş edebiliyorsunuz, hem de daha çabuk hedefe varabiliyorsunuz. Bunun yanında şehri daha ayrıntılı bir şekilde görmek istiyorsanız 7, 8 ve 9'u klavye üstünden seçebilirsiniz. Ama bunlar da görüntü fazlalığından hareket kabiliyetinizi biraz azaltabilir. Düşmanı gördüğünüzde çok çabuk hareket etmeniz gerektiği düşünürseniz, bunun pek faydalı olmadığı sonucu ortaya çıkıyor. 6'dan ise havanın bulutlu olup olmadığını seçiyorsunuz. Bulutlu oynuyorsanız, binalar aniden karşınıza çıkabilir. O yüzden son derece dikkali oynayın. Yoksa geminiz bir anda büyük bir hasara uğrayabilir.

Evet.. **KILLING CLOUD** hakkında bizim söyleyebileceğimiz setler bu kadar. Eğer geminize iyi hakim olursanız başarılı olabilirsiniz. Son olarak şunu da ekleyelim. Fonksiyon tuşlarından çevreyi değişik açılardan görebilirsiniz. F6'dan **EXTERNAL VIEW'u** seçtiğinizde ok tuşları ile geminizi birçok değişik açıdan mükemmel bir şekilde görebilirsiniz. Simulasyoncuların kaçırmamalarını ve mutlaka görmelerini tavsiye ederim. Hepinize bol şans..

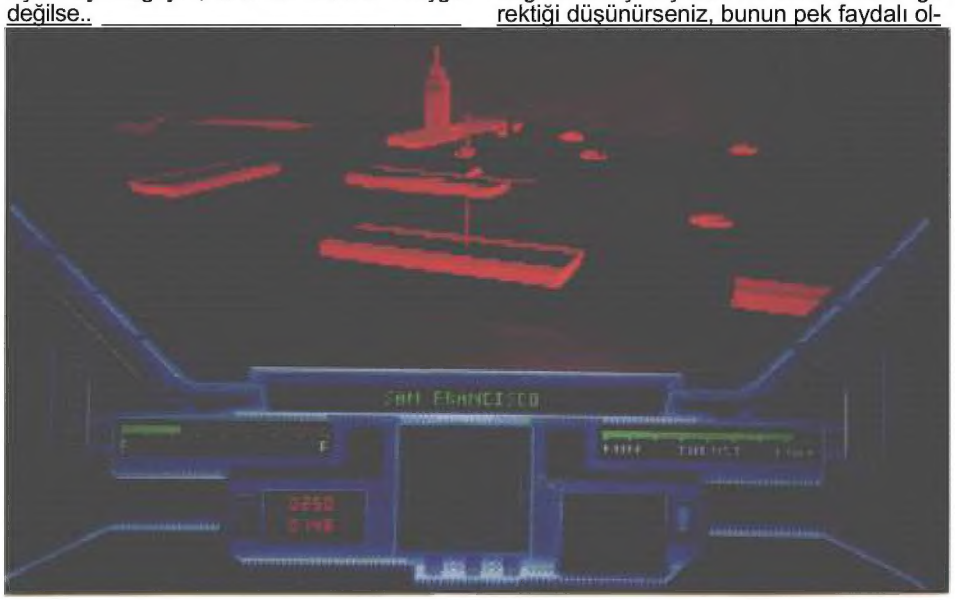


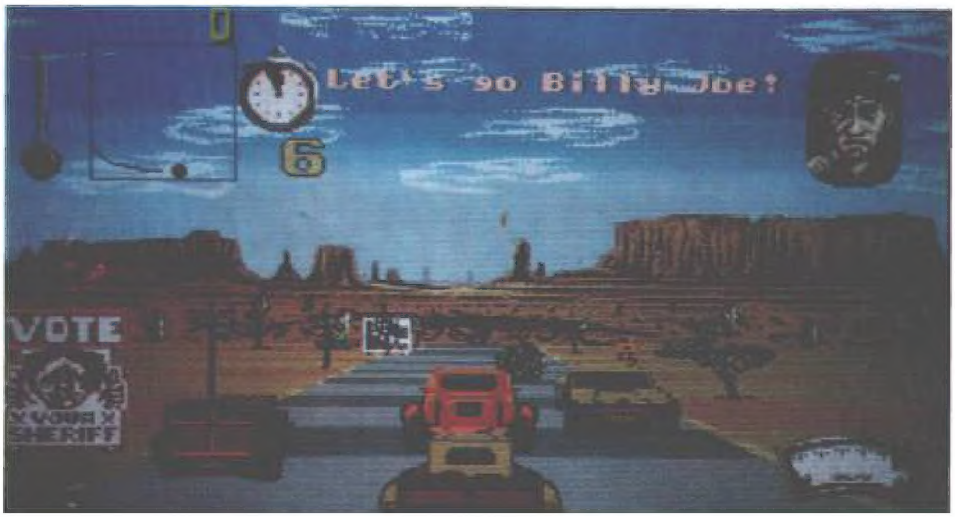
IMAGE WORKS
512 Kbyte/Çift Disket

GRAFİK.....: % 85
SES.....: % 70
OYNANABİLİRLİK.....: % 95
GENEL.....: % 85

Moonshine Racers

POLAT YARIŞÇI

Bu ay oldukça eğlenceli bir araba yarışı ile karşı karşıyayız. Oyunumuzun adı, **Moonshine Racers.** Moonshine Racers bir tür araba yarışı, ama biraz farklı. Burada eski tip araba ve kamyonlar var ve siz eski bir kamyonla bu yarışlara katılıyorsunuz. Oyun çok güzel bir demo ile başlıyor, bu demoyu mutlaka seyredin. Daha sonra ekranda değişik tipler çıkıp kendilerini tanıtıyorlar. Bunlar, yarış sırasında da ekranın sağ üst köşesinden devamlı size mesaj yolluyorlar. Moonshine Racers tıpkı **Out Run** gibi yasak ve gizli düzenlenen yarışları ele alıyor. Siz, oyunda **Billy Joe** adlı kahramanı canlandırıyorsunuz. Yanınızda bir yardımcınız var, onun adı Ike ve bir de küçük köpeğiniz var.



Bu arada sizi devamlı yakalamak isteyen bir Şerif var; Şeriften mutlaka kaçmalısınız. Her yarışı kazandığınızda, bir miktar para ile ödüllendiriliyorsunuz, isterseniz arabanıza yedek parçalar alabiliyorsunuz. Benim size tavsiyem bir turbo motor alın, ancak o zaman daha çok hız yaparsınız ve yarışı daha kolay kazanırsınız. Arabanız eski tip olduğundan hemen hasar görebiliyor; bu yüzden yolda çok dikkatli gitmelisiniz. Yarışacağınız çok çeşitli yerler var. Şimdi buralara şöyle bir göz atalım.

CACTUS CREEK: Burası ilk başlangıç olduğu için bir hayli kolay, onun için zorlanacağınızı hiç tahmin etmiyorum. Yalnız yarış boyunca burada olduğu gibi polis barikatlarını kırmayın; kırdığınız takdirde polis arkanızdan gelip kamyonunuza zarar veriyor. Ayrıca kamyonunuzu 3 veya 4 defa çarparsanız motor ateş alıyor ve kamyon duruyor. Bir süre geçtikten sonra ateş sönüyor ve tekrar yola devam ediyorsunuz ama süreden kaybediyorsunuz, böylece yarışı kazanmanız zorlaşıyor. Her yarış sonunda yol kenarındaki dükkanlardan bir şeyler alabiliyorsunuz. Benim tavsiyem ilk iki yarışta hiçbir şey almayın böylece paranız daha çok olacaktır. Üçüncü yarışı kazandığınızda dükkandan mutlaka bir turbo motor ve yeni lastikler alın bundan sonra işiniz daha da kolay olacaktır. Cactus Creek'de fazla birşey olmadığını söylemiştim. Burası basit; ağaçlara ve çukurlara, tabii bir de polis barikatlarına dikkat edin.

WILD POOR PASS: Burası ilkinden biraz daha zor. Çukurlar ve barikatlar, burada sık sık karşınıza çıkacak ayrıca bir de kayalar var. Bunlara çarparsanız arabanız havada uçarak yere düşüyor, bu arada arabanız hasar alıyor ve motoru yanıyor. Burası da basit sayılır ama biraz dikkat istiyor.

SNOW PEAK WALLEY: Burası karla kaplı bir yer ve çok dönemeçli, ayrıca yolda çukurlar ve dikenli teller var. Dikenli tellere kesinlikle çarpmayın, sonra tekerleksiz kalırsınız. Burada çok dikkatli olmalısınız; çünkü yol kenarında bir çok polis var ve hızlı giderseniz hemen peşinize düşüyorlar.

SMOOKEYS STRECTH: Burası en çok zorlanacağınız yer. Rakipleriniz burada daha hızlı, ama en önemlisi tümsekler ve diğer bölümlerdeki bütün engeller burada toplanmış onun için burada çok zorlanacaksınız. Bir de yolu kaplayan polis barikatlarına çok dikkat edin, eğer kırarsanız polis size kesinlikle zarar veriyor.

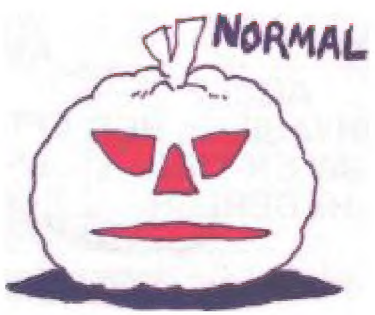
RATTLE SNAKE RIDGE: Burası düz yollardan oluşmuş ve az dönüş var ama, gene engeller çok ve polis adım başı sizi takip ediyor; yanlış bir hareket yaptığınızda, size zarar verip yarış dışı bırakıyor. Oyunun bundan sonraki yerlerinde işler daha da zorlaşıyor. Bütün bölümleri bitirdiğinizde, güzel bir son ekran sizleri bekliyor.

Oyunumuz genel açıdan bir hayli zevkli ve diğer yarış oyunlarının aksine biraz değişik olduğu için zevkle oynanabiliyor. Ayrıca oyunda değişik espriler de mevcut. Grafikler güzel denilebilir. Özellikle background grafikleri çok güzel çizilmiş; müzikse sanki bu oyun için yaratılmış. Oyunda ekran düzeni şöyle: Sol tarafta ısınızı gösteren bir şekil; onun yanında gittiğiniz yönü gösteren harita, onun üstünde de yaptığınız skor görülüyor. Haritanın hemen yanında ise saat var; bu da, sürenizi gösteriyor. Sol alt köşedeki huni şekli ise, sizin fuel durumunuzu gösteriyor. Sağ üst köşede en başta kendilerini tanıtan tipler belirli yerlerde çıkıp konuşuyorlar. Onun altında, hızınızı gösteren gösterge ve vitesiniz var. Arabanız iki vitesli. Vites kolu yukarıda iken *(low)* arabanız yavaş gider, aşağıda ise *(high)* arabanız hızlanır. Ayrıca F1 tuşu oyunu pause etmeye, **F10** tuşu da oyunu bitirmeye yarar. Eğer turbo alırsanız **"space"** tuşu ile turboları ateşlersiniz. Space'e ard arda bastığınız zaman arabanız daha da çok hızlanır, fakat devamlı ateşlemeyin, bir süre sonra o da bitiyor; ama üç veya dört yarış dayanabiliyor.

Evet, oyunumuz bu kadar. Diğer yarışlardan sıkıldıysanız ve eğlenceli bir araba yarışı arıyorsanız Moonshine Racers sizi bir kaç hafta oyalayacaktır.

512 Kbyte /Çift Disket

SES	:%70
OYNANABİLİRLİK	: % 85
GENEL	:%75



VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

ZARARLI BİR SAYFADIR SAKINIZ!

Yeahh! İşte VİRÜS'ünüz karşınızda! Bu ay da değişik /ararlar ile karşınızdayın. Yaz tatili geliyor. Yedek joystieklerinizi aldınız mı? Almadıysanız daha ne duruyorsunuz? Oyun zamanı geliyor. O sıkıcı derslerden kurtulup, şöyle 24 saat oyun oynamak ne kadar zevklidir değil mi? Tabii ki bütün sene oyun oynayanlar yazın pek oyun oynayamayacaklar. Heheheehe! Neyse KOMMODOR ABİ'ye bakıyorum da... Onu oldukça çok seviyorlar. Ne o öyle! Postacı kolleksiyonu gün geçtikçe gelişiyor. Halta dergimizin kapanış saatlerinde okurlar kapının önünde KOMMODOR ABİ'yi görebilmek için birbirini yiyorlar. Özellikle BAYAN okurlar! (HEHEHE!) Neyse bu ay dergimiz açısından gayet normal bir aydı. Herşey bilindiği gibi devam etli. Ama bazı ulak haberlerimiz var tabii ki.

* Dergimizin yeni metalci yazarlarından GÖKMEN BAYIN'ın yeni t-shirt'ünün üzerine 'I HATE MIKNATIS' yazdırdı. Gizli kaynaklardan aldığımız haberlere göre. GÖKMEN gizlice sığınağına girip 'ACID HOUSE' ve "ACID PARTY' adlı kasetleri severek dinliyormuş. Ayrıca bolca ACIEEED!' diye bağırdığını iddia eden kaynaklar var.

* Dergimizin HARDWARE uzmanı DOĞAN, çalışma odasına kaapandı. NEWIO ile yapacağı bir devre sayesinde motosikletinde yakıt tüketimini %90 düşüreceğini iddia ediyor. Annesi, üstüste girdiği sınav ve vizeler yüzünden bu hale geldiğini söylüyor. Bilindiği gibi DOĞAN, geçen ay yine kendisinin yaptığı bir devre ile ses hızını aşmaya çalışmıştı. Motorsikletini ARNAVUTLUK'ta durduran DOĞAN, olaydan sonra 'BEN KURBAĞALARI DA ÇOK SEVERİM' diyerek olay yerinden koşa/ak uzaklaşmıştı.

Bu ay, bir terliksi yaratıktan mektup aldım. Zannedersem İzmir'de oturan bu yaratık, 'GİGAVİRÜS' olduğunu iddia ediyor. Birçok soru gönderen GİGAVİRÜS'ün bazı sorularına cevap yazacağım. Ama önce bir notu var. Bana. ONUR adlı bir embesil embriyodan bu mektuba benzeyen bir mektup alırsanız yırtıp atın diyor. Ayrıca bana bulaştırmak istediğin ZİMBABVE VEREM'i virüsüne karşı aşı yaptırmıştım. Nihohohahahe! Virüs RULES!

I>Tarih'e çalışamıyorum. Kitabı crunchlarsam daha iyi olur mu?

2> Hayat rüzgarından sonra hangi dizi yayına giriyor?

3> Amiga'nın extern portundan buzdolabının motoruna kablo bağlarsam Amiga hızlanır mı? (Buzdolabıda olur)

4> Telefonuma bozuk modülatörümün chip'ini takarsam modem olur mu?

VİRÜS: Chop! Chop! öteki soruların Mahmure ablanın denetiminden geçemediği için bunları yayımlıyoruz! Ohh! may gad! sorduğun sorulara bak. Zannedersem tam bir metalci terliksi yaratıksın (NO GİGAVİRÜS!). Haydi hayırlısı yine basit sorular! İzmirde havalar nasıl? Sen de meydanda turluvor musun? Meydandaki TUAREG ahimize selamlarımızı gönder (TUAREG = HAYIRSIZ).

I > Tarih kitabını crunchlamak en iyisi. Ne kadar az sayfayı crunchlarsan daha iyi olur; onun için sonundaki sözlük kısmını çıkar.

2> Hayat rüzgarından sonra, büyük bir olasılıkla EDVARDO VE KIRK HARAMİLER ve ondan sonra sırasıyla KÖLE ISAURA RAM-BO'YA KARŞI. MAKSIMILYANO MARS'DA ve yılın bomba dizisi EDVARDO VE SEVGİLİSİ UÇAN FİL DUMBO (Saaapuukkk!). Sana baba haberim var. KOMMODOR ABİ. şu anda bir ATOM BOMBA'sı üzerinde çalışıyor. YALAN AĞACI'nın 9482. bölümünden sonra cinnet geçirdi. BREZİLYA'ya ATOM BOMBA'sı alacakmış. Hadi mutlu ol.

3> İşte mükemmel bir buluş, dahiyane bir fikir. Olamaz! Mükemmelsin GİGAVİRÜS! Ama biraz geciktin. Büyükannem (GRANDMA), bu fikri yetmiş yıl önce uygulayıp başarılı bir sonuca varmıştı. Sen yetmiş yıl gibi küçük bir farkla bu işi akıl ettin. Ama biz bunu günümüzde MICRODALGA FIRIN'lara bağlayarak yapıyoruz. Bu sayede MICRO DALGA'nın pişirme süresi 1024 byte hızlanıyor. Mükemmel di mi?

4> Ah evladım modemsizlik seni bu hallere mi getirdi? Sana hemen bir modem tarifesi vereyim. Gerekli parçaları bul ve bana devamı için mektup yaz. İşte modem için gerekli parçalar. Dört tane C64 main board'u. 12.045.666 metre bobinaj teli. 2 tane kalem pil, bir tane yarım 68000 Motorola (Hayrola). 48 tane süper iki turbo joystick. 3 kg makrema.ipi. 2 paket makama. Haa bir de çok iyi türkü söyleyebilmen gerekiyor.

KOMMODOR ABİ *DERTLERİNİZİ DİNLİYOR!*

Y00,.. Ben KOMMODOR ABİ'niz! Selam sizlere benim canlarım ciğerlerim (kısaca iç organlarım). Aradan geçen bir aydan sonra iyisinizdir inşallah. Eh zaten iyi olmasanız da farketmez. Çünkü burada önemli olan benim sağlığım. Nedenine gelince; onca sorun dolu mektubu okuyup da nasıl ayakta kaldığımı ben bile merak etmiyor değilim hani. İnanır mısınız, sizden gelen mektupları okurken bambaşka bir dünyada buluyorum kendimi. Sahiplerini kovalıyan bilgisayarlar, yazarlarını zarfa koyup postalayan mektuplar, anlayacağınız bunlar hiç de hay ıra yorulacak şeyler değil yani. Neyse size bu kadar dert dinletmek yeter. Yoksa birazdan bunalıma girip sizin için hazırladığım ağızlara layık yazıyı okuyamayacaksınız...

Evet bu ayki ilk mektubumuz Küçükyalı'dan ALPAN KIRMIZIKAFA adlı okurumuzdan.

- Sevgili KOMMODOR ahi. ben bir A-500 kulanıcısıyım. Fakat bilgisayarımı tam olarak kullanamıyorum. Çünkü bilgisayarımı uzun süre kullandığım zaman bilgisayarım ısınıyor ve adaptörü cok kızıyor. Ve kızıncada küfür etmeye başlıyor. Ne yapmam lazım?.. Mousu'na biber sürsem olur mu?.. Aman abi derdime bir çare.

KOMMODOR ABİ: Sevgili yavrum, bilgisayarın mousu'na biber sürmek hiçbir şeyi çözümlemeyecektir. Şimdi benim sana tavsiye edeceğim bir kitap var. Bu kitabı al ve muhakkak baştan sona oku. Ama istersen sondan başa doğru da okuyabilirsin o senin bileceğin şey. Tavsiye edeceğim kitap ise CONAN'ın bu ayki sayısından başka birşey değil. Nihihaha !...

Ve işte diğer mektuplar:

- Sayın *KOMMODORE abi yetkilisi, sizden çözüm bekleyen bir sorunum var 23 nisan çocuk bayramında babam bana bir C-64 seti almış. Fakat bilgisayarımın driver! hiçbir disketi okumuyor ve yazmıyor. Acaba bize okuma, yazma bilmeyen bir driver satmış olabilirler mi?Veya driver'imin kafası bozuk olabilir mi? Eğer durum böyleyse ne yapmamı önerirsiniz. İlginiz için teşekkürler.*

DİGAN UYKULU

KOMMODOR ABİ: Sevgili okurum, öncelikle geçmiş bayramını kutlarım. Sorununa gelince; piyasada sırf kar amacı güden bazı satıcılar var. Bu yüzden üzülerek söylüyorum ki, size cahil bir bilgisayar satmış olmaları ihtimal dahili. İkinci olarak, bilgisayarının kafasının bozuk olup olmadığını anlaman için sana birkaç şey soracağım. Driver'ından ahh, ahh! veya off lan of be!' diye veya benzeri sesler geliyor mu?.. Eğer geliyorsa driver'ının kafası gerçekten bozuktur (C-64 driver'ları genelde kafaları bozuk olduğu zaman hep içerlerde..!)

- Sevgili KOMMODOR abi yazılarınızı çok beğeniyor ve sorunuma çözüm istiyorum. Bende bir A-500 var. Bilgisayarımın kırmızı ışığı bazı oyun ve programlarda yanıp sönüyor.

Aynı şey arabalarda meydana geldiğinde arabanın benzini bitiyor demekmiş. Acaba bilgisayarımın benzini bitiyor olabilir mi? Bilgisayarıma benzin koymalımıyım? Lütfen beni bu çelişkiden kurtarın. Teşekkürler.

F.REHA MURATOĞLU

KOMMODOR ABİ: Değerli okuyucum aman bu araba olayı seni yanıltmasın. Sakın ha bilgisayarına benzin falan koymaya kalkma. Eğer böyle birşeye kalkışırsan bilgisayarın bozulur bilmiş ol. Ve şunu da aklına iyice yerleştir ki, A-500'ler mazotla çalışır.

- KOMMODORE Abi, benim sorunum bir oyundan kaynaklanıyor. Amiga da en yeni karate oyunu olan FULL CONTACT'ta oyunun en sonunda BRUCE LEE'den sonraki en büyük karatecının adını soruyor. Beni hu konu hakkında aydınlatırsanız beni sevindirik edersiniz. Sevgi ve saygılarımla.

NAMIK KEÇELİ

KOMMODOR ABİ: Sevgili yavrum bana yöneltmiş olduğun bu soruyu hiç duymamış olarak varsayıyorum. Çünkü bu sorunun cevabını bilinçli olan her Türk genci verebilir. Nedenine gelince, dünyada Bruce Lee'den sonraki en baba karete üstadı Türklerin gururu olan FUZULEE'den başkası değildir tabii ki. Heh.heh.

- Sevgili Kommodor Abi yazarı, yazılarınızı çok seviyor ve çıkarmış olduğunuz dergiyi büyük bir beğeniyle okuyorum. Ayrıca böyle bir köşe çıkartmayı düşündüğünüz için size çok ama çok uuuff acaip teşekkür ederim. Ve şimdi de sizden çözüm bekleyen sorularıma geçiyorum.

1- Bilgisayar grubu nedir ?

2- Bilgisayar grubu nasıl kurabilirim? (Çadır kurmaya benziyor mu?)

3- Geçen gün kapımıza gelen kapıcı 'Abi. ben kapıcı kapı lazım mı diye soracaktım' deyip daim sonra zıplaya. zıplaya kaçtı. Eğer bir daha gelirse ne yapmamı önerirsiniz?

4- Yeni almış olduğum kravatı arkadaşıma ödünç verdim. Fakat daha sonra istemeye gittiğimde kravatımın bana gıcık olan üç at sineği tarafından kaçırıldığını öğrendim. İnanmalımıyım? İlginiz için çok teşekkürler.

ÜMİT BÜYÜKSANALAN

KOMMODOR ABİ: Ey benim sorunlu yavrum. Öncelikle bizim, hepimizin olan bu köşe ve dergi hakkındaki görüşlerini yansıttığın için sana sonsuz, teşekkürleri bir borç bilirim. Ve borcuma sadık bir insan olarak sana olan bu borcumu senin sorun dolu mektubunu cevaplayarak ödemeyi düşünüyorum (Nasıl ama cool herifim dimi?..) Şimdi seni bu kadar üzen ve düşündüren şu küçük sorulara bir göz atalım. Okay !.

1- Bilgisayar grubu denilen olay oldukça zahmetli bir şey. Bu bilgisayar gruplarının görevleri arasında en önemli yeri kaplayanı ise, yurt dışından yeni programları getirip sizleri sevindirmekdir. Tabii bunlar sırf oyun dağılarak geçirmezler hayatlarını. Yaptıkları bazı programlarla ve demolarla yurt dışında hem gruplarının hem de TÜRKİYE'nin tanınmasını da sağlarlar. Bu gruplar arasında en çok insanı oyun dağılarak sevindirenin eski ZOMBIE BOYS yeni BRONX olduğu sanılmakladır. Her neyse şimdilik gruplar hakkında yazacağım şeyler bu kadar. Şimdi ikinci soruya gecelim bakalım.

2- Evlat, aslında olaya yaklaşımın oldukça doğru denilebilir. Aslında bilgisayar grubu kurmak aynı turşu kurmaya benzer. Ve şimdi sana baba bir kıyak yapıp bilgisayar grubunun tarifini veriyorum. Takribi olarak 3 çay kaşığı coder, 2 Lt grafiker, 2 tatlı kaşığı müzikçi, ve içine 2 veya üç tanede spreader serpiştirip bir sene bekle. Eğer bu geçen süre içinde kurmuş olduğun turş.. pardon grup dağılmadıysa bravo. İşte seninde bir grubun oldu (Hadi gene iyisin iki dakikada nasıl grup kurulacağını kaptın.. Hihohahahaaa!).

3- Valla ne diyeceğimi bilemiyorum diyemiyorum, çünkü bende aynı derdi çekiyorum. Senin olayının benzeri geçen gün benimde başıma geldi. Kapı çalındı, gayet güzel gittim, kim o dedim bir ses 'abi fırçacı' dedi. ve ben kapıyı açınca da bana fırça atıp hızla olay mahallinden uzaklaşarak yok oldu.

4- Valla ne diyeyim arkadaş. Bu gibi olaylar günümüzde herkesin başına gelebiliyor. Ama benim sana tavsiyem bundan sonra özel eşyalarını sıvı raide batırmandır. Ondan sonra hiçbir haşere sana ait olan bir eşyayı kaçıramaz sanırım.

Neyse bu aylık bu kadar. Gelecek ay mektuplarınızı benden esirgemeyin. Haydi bakalım mektup yazmaya!.

KOMMODOR ABİ'niz.

Ehha! İşte bu ay da bitti. Gelecek ay buluşmak üzere hoşçakalın. C.U.&al-ways remember! VIRUS RULES!

Bu arada çaktırmadan Kommodore Abi'nin sayfasına taştık. Bakalım farkedecek mi?